

# 576

Kbáite

XI. évfolyam, 109. szám  
2000. március. Ára: 796,- Ft

## THE SIMS

Kalandozások egy rém  
rendetlen család és egyéb  
zúros teleregények  
mindennapjaiban

## MIGHT & MAGIC VIII

A Sötét Oldal erősebb! Vámpírok  
a trolli buszon! Sötét elfek és  
zwölfök! Az M&M -sorozaton  
nem fog az idő!

## INVICTUS

Tökös görögök mögött  
ködös kőlovók, bókös  
ördögök, lökött kölykök...  
Önös öröme.  
Hm. Lövök!







Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000



## A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT MÁJUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

### SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight



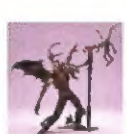
Horrid



Ogre



Skull Queen



Spellcaster



Raider

### SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Medusa



Jessica Priest &  
Mr. Obersmith



Raenius

### SPAWN 14: DARK AGES 2



Mandarin Spawn



Viper King



The Necromancer



Spawn: The Black Heart



Iguntus & Tuskadon



Tormmentor

### SPAWN 15: TECHNO SPAWN



Iron Express



Code Red



Cyber Spawn



Steel Trap



Warzone



Gray Thunder



Scream



The Crow



Psycho



Halloween



Pumpkinhead



Chucky



Ringo



George



Paul



John



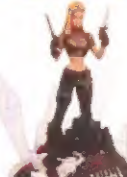
Abbey Chase



Sydney Savage



Major Maxim



Natalia Kasse



Marv II Electric Chair

## JÁTÉKAINKAT ÉS AKCIÓFIGURÁINKAT KERESD AZ 576 BOLTJAIBAN ÉS AZ ALÁBBI FORGALMAZÓKNÁL!

**ÁDÁM-ÉVA JÁTÉK-KUCKÓ**  
2890 Tata, Ady Endre u. 17

**TOMCAT KECSKEMÉT**  
6000 Kecskemét, Rákóczi u. 6

**SZIGETKÉK KFT.**  
1042 Budapest, Árpád u. 112

**TOMCAT EGER**  
3300 Eger, Jókai u. 30

**JÁTÉKBOLT**  
2120 Dunakeszi, Tábor u. 14

**JÁTÉK BOX, DUNA PLAZA**  
Budapest, Duna Plaza

**HAMZA JÁTÉKVÁROS**  
Budapest, Pólus Center

**BÓBITA JÁTÉKBOLT, CSEPEL PLAZA**  
Budapest, II. Rákóczi F u. 157-170

**BUDAPEST EGYIK LEGOLCSÓBB  
JÁTÉKÜZLETE**  
Budapest, Pólus Center

**BUDAPEST EGYIK LEGOLCSÓBB  
JÁTÉKÜZLETE**  
Budapest, Campona

**EPER JÁTÉKBOLT, LŐRINC CENTER**  
1182 Budapest, Üllői Út 661

**ÉDI LAND JÁTÉKBOLT**  
1094 Budapest, Ferenc Krt. 7

**TOMCAT KOMLÓ**  
7630 Komló, Városház tér 2

**TOMCAT TOYS, ALBA PLAZA**  
8000 Székesfehérvár, Szabadság u. 19

**TOMCAT KAPOSVÁR**  
7400 Kaposvár, Fő u. 26

**VARGA ZOLTÁN**  
5100 Jászberény, Klapka Gy u. 26

**BABY PARTNER, GÖTZ**  
5000 Szolnok, Ságvári Krt. 4/a

**CARDEX CORNER**  
Budapest, Pólus Center

**CARDEX CORNER**  
Budapest, Westend City Center

**HOLLYWOOD MULTIPLEX MOVIE SHOP**  
Budapest, Lurdy Ház

**HOLLYWOOD MULTIPLEX MOVIE SHOP**  
Budapest, Duna Plaza



**SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!**

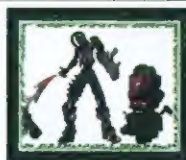
QUAKE



Major



Athena



Iron Maiden



Liquid Snake



Revolver Ocelot



Psycho Mantis



Sniper Wolf



Solid Snake



Meryl Silverburgh



Vulcan Raven



Ninja

TACTICAL ESPIONAGE ACTION  
**METAL GEAR**  
SOLID



Exkluzív 30 cm-es beszélő  
Star Wars figurák

Darth Maul,  
Jar Jar,  
Qui-Gon Jinn



**CARTOON  
NETWORK**

TM



Powerpuff Girls

4.5" műanyag figurák plüss betéttel (4féle)

7.5" műanyag figurák fénnel, hanggal (3féle)

6" babzsákos figurák (3féle)

5" akciófigurák

Dexter

Johnny Bravo

Cow & Chicken

Flugos Futam

Maci Laci

Turpi Úrfi

Karate Kutya (Hong Kong Phoeey)



**JÖN!  
MÁTRIX**



A legsikeresebb akciófigura  
hamarosan Magyarországon!

FINAL FANTASY VII  
ACTION FIGURES

S  
q  
u  
a  
i  
r



Quistis Trepe



Rinoa Heartilly



Seifer Almary



Laguna Loire



Irvine Kinneas



Zell Dincht



Deep Dive Crash



Dingo Dile



High Flying Crash



Dr. N. Gin



Wave Rider Coco



Dr. N. Tropy



Jet Board Crash



Komodo Moe



Jet Pack Crash



Coco Bandicoot



Dr. Neo Cortex



Tiny

*Sleepy Hollow*



The Crone



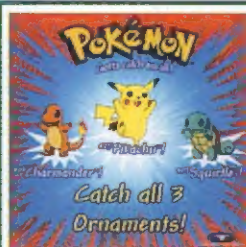
Headless Horseman



Ichabod Crane



Headless Horseman Deluxe Box Set



Pokémon figurák

Pikachu

Charmander

Squirtle

**MÁRCIUSTÓL  
KAPHATÓ!**



# tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 109. SZÁM, 2000. MÁRCIUS



CoVboygó 4

Top-listák 5

## HÍREK, ELŐZETESEK

Hírek 6

Vampire:  
The Masquerade 12

Rune 14

Warcraft 3 16

## ISMERTETŐK

Nox 20

The Sims 26

Might & Magic VIII 30

Soldier of Fortune 34

Beetle Crazy Cup 38

Superbike 2000 40

Formula One '99 42

Invictus 44



34



SOLDIER OF FORTUNE

38



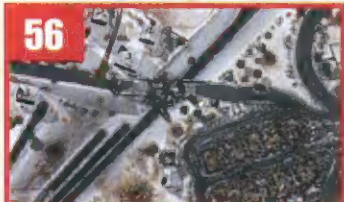
BEETLE CRAZY CUP

30



MIGHT AND MAGIC VIII

56



CLOSE COMBAT IV

40



SUPERRIKE 2000

26



THE SIMS

Hype - The Time Quest 48

Tzar 50

Clans 52

Star Trek: Hidden Evil 54

Close Combat IV 56

C&C2 Tiberian Sun: Firestorm 58

NBA Basketball 2000 60

NHL Supersports 61

Army Men in Space 64

Kinder-tojás  
- 3D Frogman  
- Mary King's  
Riding Star  
- Crazy Drake  
- Michelle Kwan  
Figure Skating

Csal a Zsuzsa 67

Újrakeverték a video  
kártya-paklit 76

SITE-ÁTÓ

Multi ma online -  
és holnap? 83

War II 86

Norm.net 88

Kret.net 90

Csevegő 92

Ennyit mára 96



# 576 Kbyte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.  
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17  
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132  
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt  
Főszerkesztő: Kiss László  
cowboy@576.hu

Állandó jellegű  
tettesársak: Tóth János  
tj@576.hu  
Hanula Zsolt  
hancu@576.hu

Levélágitás: Recent Kft.  
Nyomás: Grafit Pencil  
Nyomda Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt.  
és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén,  
rózsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.)  
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díj egy évre: 6.999,- Ft  
fél évre: 3.999,- Ft  
negyed évre: 1.999,- Ft

A kiadványban megjelent szöveges  
és illusztrációs anyagok bármely  
módon való felhasználása csak a  
kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226



# Cowboygó

**H**ola! Mindenekelőtt szeretnék kelemes karácsonyi ünnepet kívánni minden kedves olvasónknak, akik megvásárolták legfrissebb számunkat (meg azoknak is, akik nem, mert mindig tiszteltem a takarékos embereket), tehát még így a 2100. év derekán is kíváncsiak rá, hogy mivel játszott az 576-stáb 2000 márciusában. (Bár az is lehet, hogy egy kicsit korábban jelenünk meg, és nem az 'Unokáink is látni fogják' című műsorban, de jelen időszámításom szerint az a gyanúm, hogy az előző számban a Tippmix oddszaiból a 0.01% jött össze. Nekik is élni kell valamiből...) Nyilván valami mentegatózós-féleséget kellene ki találnom, de a magyarázkodástól most megkímélek mindenkit, mert ha már fizetsz érte, nyilván az újságra vagy kíváncsi, nem pedig ködös történeteimre George Washington gyermekkorából. Lényeg, hogy a bűnösöknek bűnhődniük kell: TJ-t a következő szám megjelenéséig bezártam a WC-be. (Az eljövendő archeológus-nemzedékeknek is szükségük van valami különleges témára...)

Egyébként nagy köszönet mindenkinek, aki volt szíves velünk megosztani tanácsait/észrevételeit előző számunk kapcsán. Itt egy külön kasztot képeztek azok, akik könyörögve kértek, hogy a továbbiakban ne írjak bevezetőket, vagy ha már semmiképp nem tudok lemondani erről a megrogzított szokásomról, akkor ilyen jellegű ámokfutásaimat lehetőleg egy oldalra redukáljam. Na tessék. Egyesek nem is tudják, hogy milyen nehéz műfaj a bevezető írás! Az ember vért izzad, míg megszüli. Az egyik komolyabb ilyen jellegű kísérletem például arra kész-tette Rodin Hoob barátomat, a sherwoodi erdő jeles szobrászát, hogy meg is örökítsen az utókornak (ez nem nyomdahi-ba, hanem az utókor és az utókor zipelvel), úgymond "in-action". Az ifjúkorit azért

tartottam érdemesnek megemlíteni, mert páran megint csúnyán beszéltek velem, és ifjú korom óta kicsit rágyúrtam girhes testemre. (Mellesleg a történelmi hűség-nek is tartozunk annyi megjegyzéssel, hogy egy komolyabb bevezető kiötléséhez egy teljesen másfajta üllőke kényel-mét szoktam igénybe venni.)

Bevezetőnek márpedig kell lennie, mert hogyan nézne ki, hogy egy "ne" felkiáltással hozzávágjuk az újságot az olvasóhoz, közben meg annyit sem mondunk neki, hogy bikkmalik. (Azonkívül meg szeretném sokszor elsütni a rózsaszín tehénkés pámahuzatomat háttérnek, amit egy igen viharos éjszakán generál-tunk TJ-vel, abban a reményben, hogy segítségével különösen ronda oldalakat tudunk majd létrehozni. És imel!)

A roppantul intellektuális újságok bevezetőjében rendszerint úgymond ilyen "gondolatébresztő" (vagy mi...) témák szoktak terítékre kerülni, amelyben a penna jeles bajnokai minden egyes hó-napban súlyos problémákat járnak körül, majd a hasábok elfogytával elmennek a dolgukra, és magukra hagyják az elégedetlen mosolygó problémával a kétség-besett olvasót. Mint az éles szemű Olvasó már többször megállapíthatta, mi marhára intellektuális újság vagyunk, de én két okból sem szeretném itt most megváltani a világot.

1.: A tapasztalat azt mutatja, hogy ha én kezdek el az emberekben gondolatokat ébreszteni, akkor azonnal Soldier of Fortune vagy Carmageddon után kezdenek kapkodni.

2.: A világ megváltását talán jobb lsten-re hagyni, különösen most, hogy már sa-ját honlapra is telik neki. (ld. Kret.net.)

+ÁFA: Nemrég azt olvastam egy játéktá-voli újságban, hogy a játékközel lapok levelezési rovata elkorcsosult, és ahe-lyett, hogy párbeszédet alakítanak ki

az olvasóikkal, öncélúan poénkodnak benne. (Ez így van, a játékközel újságok levelezési rovatának elkövetői már korán rossz társaságba keveredett népekből kerülnek ki, ami abból is kiderül, hogy folyton magukban beszélnek.) Ez tényleg rossz szokás, mentségükre szolgáljon, hogy ezek az újságok ELŐSZÓR (az újság elején) szoktak "párbeszél" (de hülye szó) maradjunk a "csevegni"-nél, és csak utólag poénkodni.

A hónap egyik legjobb témája az volt, hogy az első 100 oldalas számunkat si-keresen telepakoltul totálisan sz... szó-val nem olyan jó játékokkal, lévén nem volt telj 95%-os cuccokkal. Hm. Asszem a három oldalas semmitmondó bevezetőmben szántam rá néhány hasábot, hogy megvilágítsam, mily rettentő tudománys alapon zajlik is mifelénk a szá-zalékok megállapítása, továbbá igyekez-tem megvilágítani azt a tényt is, hogy egy 76%-os játék abszolút nem számít rossznak, csak pechére



most egy olyan versenybe szállt be, amelyben az első helyezettet az teszi, hogy van második és harmadik is, és az momentán nem ő volt. Az egy más kérdés, hogy egy ügyes táblázattal próbáltam láttatni is a mondókám lényegét, amelyet pillanatnyi elmezavar avagy sürgős elfoglaltságaim (vigyázni kellett, hogy TJ ki ne szabaduljon a WC-ből) miatt mintha kifelejtettem volna. Most akkor pótolnám is a dolgot. (Ha mégsem, akkor azt kéretik pillanatnyi elmezavaromnak vagy sürgős elfoglaltságaimnak betudni.)

Büszkén jelentem, hogy játékkismertető részünk kibővült egy Kinder-tojás nevű alvállalkozással. Hancuval egy szép napon azon elméldedtünk, hogy vajon hogy lehetséges az, hogy olyan elképesztő játékok trónolnak az eladási listák tetején, amelyek csak egy igen komolyan bepapázott fejlesztő eszébe juthatnak? Big Game Hunter III, How to be a Millionaire és még sorolhatnánk (gyűjtőnéven erdőkerülő-szímulatorok). Azokról a játékokról meg nem is beszélve, amelyek már eleve azért készülnek, hogy a budget-kategóriában zajló vérfagyasztó küzdelem megpróbáltatásait is kiállják. Pedig ott vannak az élbolyban! Így tehát a továbbiakban róluk is rendre megemlékezünk. (Hogy pozitívan tekintsetek a jövőbe, jelezném, hogy már dolgozunk a teljes végigjátszáson a Windows Aknakeresőjéhez is.) Hirtelen ennyi jutott eszembe. Mulassatok jól, és nézzetek be a Csevegőbe is, mert most nem énekelek benne. Bár ez még nem biztos.

Cowboy

## 100 a lék (így pontozunk)

- 50% alatt:** ... nem pontozunk, mert egyrészt ilyen játékra minek szót (helyet) pazarolni, másrészt meg mi a szűzmáriát lehet egy olyan játékról írni, ami ilyen szinten idegítő.
- 51 - 65%:** Ez az eredmény nem nagy dicsőség, a klasszikus 'tizenkettő egy tucat'-kaptafa. Velük csak sűrűbben vagyunk, de nem többen, de egy kategória szerelmeseit talán még érdekli.
- 66 - 75%:** Na, itt már kezd mozogni valami! A játék tulajdonképpen nem is olyan rossz, a baj csak az volt vele, hogy túl kevés munkát és/vagy pénzt áldoztak rá, hogy igazán kiemelkedő darab szülessen.
- 76 - 84%:** Itt már egy elég kellemes dologgal állunk szemben. Tulajdonképpen minden a helyén van, és nincs is különösebben nagy gond, leszámítva, hogy néhány konkurens ennél már sokkal jobbat is csinált.
- 85 - 92%:** Ez egy remek játék, ami megéri a pénzét. Minden a helyén van, és még 2-3 év múlva is emlékszik rájuk a szerencsés játékos. Már csak azért is, mert jogosult a csodás Ezüst Tehén tróféára.
- 93 - 99%:** Itt már valami elképesztően jól sikerült játékról van szó, amiről évek múlva is mély tisztelettel fogunk megemlékezni. Nincsenek sokan, de büszke tulajdonosai az igen ritka Arany Tehén-díjnak.
- 100%:** Ilyen már csak technikai okok miatt sem lesz (ennél a betűméretnél nem fér ki az értékelőbe). Ha mégis lenne, akkor az volt az utolsó ismertetőnk, mert a tökéletes megszületése után már nem érdekel senkit a játékpia.





# TOP LISTÁK

## Angol eladási lista (teljes árú játék)

1. The Sims (Electronic Arts)
2. Championship Manager '99/2000 (Eidos)
3. Final Fantasy VIII (Eidos)
4. Delta Force 2 (NovaLogic)
5. Age of Empires 2 (Microsoft)

## USA eladási lista (teljes árú játék)

1. The Sims (Electronic Arts)
2. Age of Kings (Microsoft)
3. Might and Magic VIII (3DO)
4. Nox (Electronic Arts)
5. Unreal Tournament (GT)

## Angol eladási lista (budget)

1. Theme Hospital (Electronic Arts)
2. Broken Sword 2 (Virgin)
3. Tomb Raider 2 (Eidos)
4. Worms (Infogrames)
5. Colin McRae Rally (Codemasters)

## USA eladási lista (budget)

1. Who Wants to be a Millionaire (Disney)
2. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
3. Rainbow Six Gold (Red Storm)
4. Rollercoaster: Corkscrew Follies (Hasbro)
5. Starcraft (Havas)

## Online áruházak rendelési listája

1. Diablo 2 (elővétel) (Havas)
2. Soldier of Fortune (Activision)
3. The Sims (Electronic Arts)
4. Tiberian Sun: Firestorm (EA)
5. Force Commander (elővétel) (Activision)

## Játékdemó letöltési toplista

1. The Sims (Electronic Arts)
2. Beetle Crazy Cup (Infogrames)
3. Nascar 2000 (Electronic Arts)
4. Metal Fatigue (Psygnosis)
5. Invictus (Interplay)

## Összesített USA eladási adatok szerint 2000. március 15-ig

- |   |   |
|---|---|
| 1. The Sims (Electronic Arts)             | 7. Half-Life (Havas)                    |
| 2. Who Wants to Be a Millionaire (Disney) | 8. Rainbow Six Gold (Red Storm)         |
| 3. RollerCoaster Tycoon (Hasbro)          | 9. Final Fantasy VIII (Electronic Arts) |
| 4. Age of Kings (Microsoft)               | 10. SimCity 3000 (Electronic Arts)      |
| 5. RC Tycoon: Corkscrew Follies (Hasbro)  | 11. Unreal Tournament (GT)              |
| 6. Starcraft (Havas)                      | 12. Hoyle Board Games 2000 (Havas)      |





# HÍREK

## Aprólék

### El Pollo Diablo

Végre-valahára (valamint TJ nagy örömére) a **Diablo 2** fejlesztése elérkezett az első publikus bétateszt fázisába. A Blizzard weboldalán mindössze 12 órát adtak a tesztelésre vágyó rajongóknak a jelentkezésre, majd sorsolással döntötték el, ki legyen az az ezer szerencsés, aki megkaphatja a hön áhított bétaverziót. A dologban a kellemetlenséget az jelenti, hogy a bétateszt első fordulójában zárólag amerikai és kanadai játékosok vehetnek részt, amitől a mi TJ-nk virágos jókedve azonnal lelohadt. Neki a második menetig tehát még egy csomó ideje van freemail-es címeke generalásához, hogy nagyobb eséllyel vegyen részt az európai tesztelők sorsolásán...

### Tökfejek (Pump-kín)

A Warzone 2100 készítői, a Pumpkin Studios fejlesztőcsoport beárta a boltot, miután kiadójuk, az Eidos úgy döntött, túl régóta ülnek már a következő játékuken, és lelőtte a Saboteur projekt fejlesztését. A vi-gyorgó tökfej logót tehát nem látjuk többet, de a cég programozói máris tizesével kapják az ajánlatokat a volt konkurenciától.

### 4Dfx

A hannoveri CeBit kiállításon bemutatták a 3Dfx legújabb generációs grafikus kártyáját, a Voodoo4-et és 5-öt. A technikai részletek ecsetelése, megatexte-ekkel és frame/sec értékekkel való dobálózást megtartjuk magunknak, ehelyett tessék inkább egy pillantást vetni a kártya által produkált képre (NBA 2000), különös tekintettel a nézőközönség kidolgozására. (Már ha látni valamit belőlük...)

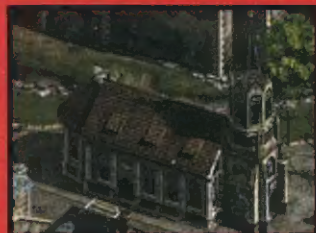


## Mandos.com másodszor

A Commandos sikere anno a saját fejlesztőit lepte meg a legjobban. Az angol számítástechnikai boltokban máig legendás hírnévnek örvend az a néhány nap, amikor az emberek azért ölték egymást, hogy ők vehessék meg az utolsó darabot. (Csak a helyzet átélése miatt: az angol piacra először 16.000 példányt szánt a kiadó Eidos, ami két hét alatt elfogyott, és újabb 150.000-re érkezett rendelés...) Ilyen előzmények után természetes, hogy gőzerővel (és hasonló eredményekről ábrándozva) folyik a folytatás fejlesztése. A **Commandos 2-t** egy 75 fős csapat készíti immár több, mint egy éve,



de csak most jutottak el addig, hogy az első képeket és információkat kiadják a kezükből. Ezek alapján reménykedhetünk, hogy nem egy egyszerű "kicséréljük a neveket és átrajzoljuk a színhelyeket"-színvonalú folytatásban lesz részünk. (Bár az "átrajzolás" az előd színvonalán sem lenne piskóta mulatság...) A küldetések száma (pontosan egy tucat) ugyan nem tűnik soknak, viszont a nehézségi szintet a készítő megartják a megszokott idegesítően magas mivoltában. Kommandóknak az első részhez (illetve a Beyond the Call of Duty kiegészítőhöz) képest két új taggal bővül, de a játékmenet lényegében marad a régi. A lényeges változást a grafikai engine teljes újírása, illetve a helyszínek változatosabbá tétele jelenti, hiszen a Csendes-óceán szigetektől az Alpok hegyein át Délkelet-Ázsia dzsungeljéig terjednek kirándulásaink célpontjai. Történelemleckékből, illetve háborús filmekből ismerős jeleneteket is újrájátszhatunk: egy



küldetés például a híres Colditz hadifogolytáborban játszódik, míg egy másik a Hid a Kwai folyón című film sztoriján alapul. A megjelenését a szokásos karácsonyi bevásárlókörút idejére szeretnék időzíteni. Míg élünk remélünk, de az gyanús, hogy egyszerre több projektjük is fut.

## Reszkessetek: betörők!

A tavalyi év egyik legellentmondásosabb játéka volt a **Gangsters**: az alvilág-szimulátor ugyan idegesítő hibáktól hemzsegett, és a kezelőfelülete is meglehetősen idegborzó volt, de a jó alapötlet és a hatalmas reklámhadjárat megtette a magáét: sikerült is egy félmillióskát eladni belőle. A készítő további próbálkozásai (Cutthroats, Abomination) már messze nem voltak ilyen sikeresek, ezért visszatérnek a gengszter-témához, ezúttal a játék real-time részére helyezve a hangsúlyt. A játékosok sirámaira hallgatva legnagyobbat a kezelőfelület változik: a parancsok 80 száza-



lékát most már egyetlen kattintással kiadhatjuk, nem kell a végeláthatatlan menük mélyén kotorászni. A grafikai engine-re is ráfért már a tatarozás: elég gáz volt az első rész 256 színű grafikája és végre szabadon forgatható lesz a terep, így embereink nem ragadnak be többé az épületek árnyékába, hogy aztán végleg elfeledkezve róluk ott hagyjuk őket megöszülni... További újítás, hogy már éjszakai bevetésre is küldhetjük gengszterereinket, ráadásul párhuzamosan több városban is ténykedhetünk. A megjelenést szeptember közepén, az ECTS után tervezik.



## Újra a Bondita

Az Electronic Arts nem kispályázik: a James Bond-filmek adaptálási joga után megvette a Quake 3 engine-t is a nagyon titkos ügynök kalandjainak megvalósításához. Az első PC-n (és PSX2-n) bemutatkozó Bond-történet a moziban tavaly a szokásos babérokat learató A világ nem elég című opusz lesz, first person shooter-köntösben. A stílushoz képest meglepő, hogy rengeteg logikai al-játék és fejtor lesz a programban, plusz láthatunk előre renderelt és az engine által produkált movie-részeket is. Ennél többet nem árulnak el a fejlesztők



(a megjelenésről is csak annyit, hogy még idén várható), viszont nem győzik eleget dicsérni a Q3-engine gömbölyű felületeket kezelő részeit – ha a filmben szereplő Sophie Marceau-ra és Denise Richardsra gondolunk, érthető is...



# Rettegjetek, vámpírok: jön Büfi!

A 21th Century Fox tinédzsér-horror tv-sorozata, a Buffy, a vámpírok réme nem ismeretlen hazánkban: a címszereplő hölgy jó néhány hónapig a megboldogult TV3-on riogatta késő esténként a szembejövő démonokat, ördögöket, vérszívó szörnyeket és minden egyebet, amit csak a maszkmester össze tudott hozni. A Fox Interactive berkeiben készülő játékfeldolgozás a sorozat kissé komolytalan alapsztoriját veszi át: adott Buffy Summers, aki nappal középiskolás tinilány, éjszaka viszont a hálószobája ablakán kiszökve nem diszkóba igyekszik, hanem a világ megmentésére – ugyanis ő a Kiválasztott, és csak az ő rettenetes harcművészeti tudása, ősi vadászószőnye, és egyéb

túlvilági képességei (na meg a biztonság kedvéért mindig magánál tartott fokhagymafűzér és kihegyezett fakaró) tudják megállítani a vámpírok hordáit, akik menetrendszerűen minden kedd este Sunnydale városkájában kezdik az emberi faj kipusztítását. A **Buffy the Vampire Slayer**ben a TV-ből ismerős helyszíneken kóborolhatunk külső nézetes 3D akció/kaland formában, és segítők is ismert arcok lesznek (Angel, Xander, Cordelia, Willow, Oz és Giles tűnik fel). A készítőik szerint a játékot leginkább a hangulata és a sorozatból kölcsönvett humoros (?) és drámai (???) jelenetek fogják kiemelni a "horror Tomb Raider-klón" skatulyá-



ból. Emellett több szálon futó izgalmas történetet és logikai feladványokat ígérnek, valamint hosszú órákig képesek a játékban előforduló speciális 3D effektokról mesélni. A biztonság kedvéért azért Buffy figurájának kidolgozására is fektetnek némi hangsúlyt, elvégre a hősnőnket alakító Sarah Michelle Gellar legalább olyan kellemes látványt nyújt, mint Lara – ráadásul szőke! (Meg még valódi is, ami szintén nem utolsó szempont.) A játék fejlesztésében a TV-sorozat készítői és a színészek is aktív szerepet vállalnak, és derülő jóslatok szerint az ősz derekán jelenik meg.



# Mech kér a nép... és most adnak is neki!

Elég kalandos előélettel büszkélkedhet az óriásrobot-szimulátorok "nagy öregje", a Mechwarrior-sorozat. Az első rész még nem sok vizet zavart, aztán a második hatalmas sikere a csőd széléről rángatta vissza az Activisiont a legnagyobb kiadók közé. A harmadik epizódot már a Hasbro égisze alatt leledző MicroProse készítette, hogy egy újabb gazda-váltás után a félkész negyediket már a Microsoft mutogassa büszkén fűnek-fának. A játék lényege nem változott: egy tizenöt méteres acélszörnyet kell vezetnünk, és a többi óriásrobotot szabadon választott módszerekkel apró darabokra robbantanunk. Ezúttal húsz harci robot közül választhatunk paripát, amiből hetet most próbálhatunk ki először – ahhoz képest, hogy a Battletech univerzumának története (a táblás- és szerepjáték-elődöt is beleértve természetesen) 16 éve kanyargog már ide-oda, elég szép szám.



Harminc különálló küldetés és egy 15 misszióból álló kampány áll a játékosok előtt, ahol – kellő tapasztalat, és nem utolsó sorban: elért rang esetén – nemcsak a saját gépünk irányításával kell vesződnünk, hanem egy egész szakasznyi robot vezénylésével. Újdonság a multiplayer mód erőltetése, Microsofték külön kiemelik a kooperatív játék fontosságát. Ha a hármas minőségét hozzák, akkor karácsony körül (akkorra ígéri a premiért) **Mechwarrior 4**-szerverektől fog nyüzsgögni a Net. Mechlátjuk.



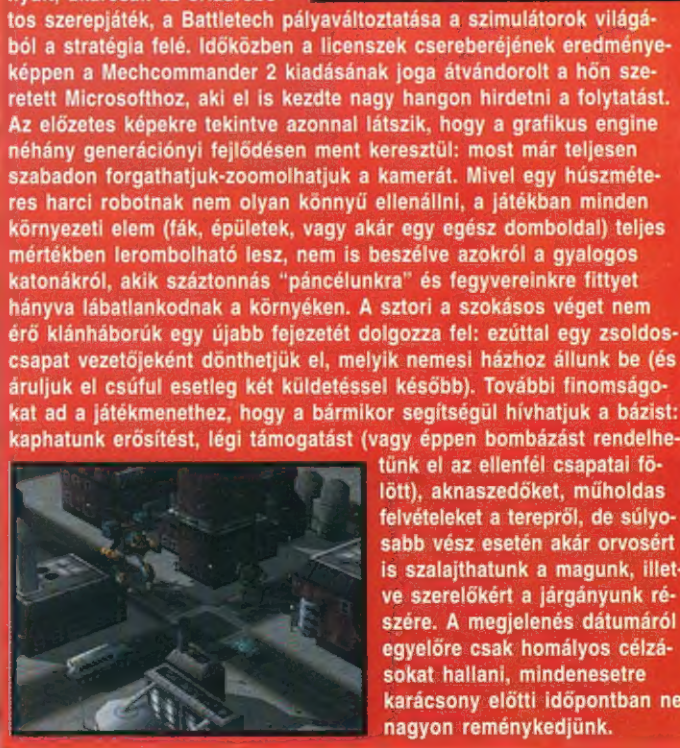
# Microbox

A jó öreg Microsoft tovább terjeszkedik: most éppen a játékkonzolok piacát nézték ki maguknak, mint feltűnően MS-mentes, viszont rengeteg pénzzel ellátott, meghódítandó birodalmat. A hódítás elsőszámú fegyvere az **X-Box** névre keresztelt, teljes egészében PC-alkatrészekből összerakott (!) konzol lesz, aminek a fejlesztését nemrég jelentették be hivatalosan. A játékra, DVD-lejátszásra és internetezésre alkalmas szerketyű egy 600MHz-es PIII processzort, 64MB memóriát, egy 8 gigás winchestert, és egy pontosan meg nem nevezett nVidia grafikus chipet (ami másodpercenként egymilliárd műveletre képes) tartalmaz, operációs rendszere pedig egy erősen átalakított Windows 2000 lesz. A gép elvileg 2001 őszén debütál, és a mai PC-k teljesítményét 6-8-szorosan, a legnagyobb vetélytársának számító PlayStation2-t pedig háromszorosan fogja felülmúlni.



# Remech, még egy mech!

Tavalyelőtt nyáron igen kellemes színlott volt a real-time stratégiai játékok palettáján a MicroProse Mechcommander a Dune 2000-et Messiaszként váró játékosok számára (akkor még nem tudták, mi vár rájuk). Az unalmas építkezést és nyersanyag-gyűjtögetést sutba dobása nyújtó ötletnek bizonyult, akárcsak az óriásrobotos szerepjáték, a Battletech pályaváltoztatása a szimulátorok világából a stratégia felé. Időközben a licenszek csereberéjének eredményeként a Mechcommander 2 kiadásának joga átvándorolt a hőszeretett Microsofthoz, aki el is kezdte nagy hangon hirdetni a folytatást. Az előzetes képekre tekintve azonnal látszik, hogy a grafikus engine néhány generációnyi fejlődésen ment keresztül: most már teljesen szabadon forgathatjuk-zoomolhatjuk a kamerát. Mivel egy húszméteres harci robotnak nem olyan könnyű ellenállni, a játékban minden környezeti elem (fák, épületek, vagy akár egy egész domboldal) teljes mértékben lerombolható lesz, nem is beszélve azokról a gyalogos katonákról, akik száztonnás "páncélunkra" és fegyvereinkre fittyet hányva lábatlankodnak a környéken. A sztori a szokásos véget nem érő klánháborúk egy újabb fejezetét dolgozza fel: ezúttal egy zsoldoscsapat vezetőjeként dönthetjük el, melyik nemesi házhoz állunk be (és áruljuk el csúful esetleg két küldetéssel később). További finomságokat ad a játékmenetnek, hogy a bármikor segítségül hívhatjuk a bázist: kaphatunk erősítést, légi támogatást (vagy éppen bombázást rendelhetünk el az ellenfél csapatai fölött), aknaszedőket, műholdas felvételeket a terepről, de súlyosabb vész esetén akár orvosért is szalajthatunk a magunk, illetve szerelőkért a járgányunk részére. A megjelenés dátumáról egyelőre csak homályos célzásokat hallani, mindenesetre karácsony előtti időpontban ne nagyon reménykedjünk.





## Aprólék

### Hero's Quest

Újabb bizonyíték arra, hogy az online játékok roppant vészes hatással lehetnek az ember lelki-világára és bankszámlájára: egy 66. szintű Asheron's Call karaktert egy árverésen 3000 dollárért (800.000 HUF) adott el a játékba beleunt gazdája! Ezen felbuzdulva egy EverQuest-játékos is árverésre bocsátotta mindhárom karakterét (két 50. és egy 17. szintű) – a licit a teljes trióra lapzártakor 25000 dollárnál (6.5 millió HUF) tartott...

### Gangsters 2

Elkapták az Elender weboldalát rövid időn belül kétszer is feltörő hackereket. A 19 és 15 éves "roppant veszélyes bűnözők" ellen már folyamatban van az eljárás – eközben "kollégáik" az egyik legnagyobb magyar informatikai cég, a Synergon site-ján üzengetnek egymásnak és a nagyvilágnak...

### X-akták

Mindenki őszinte rémületére a Microsoft elkezdte a DirectX 8.0 fejlesztését. Az új verzió a legújabb generációs grafikus kártyák extra dolgai mellett leginkább a beszédfelismerés és a hálózatos játékokban igen hasznos realtime élő beszélgetés támogatása területén domborít.

## Második eljövétel

Anno vagy két-három évvel ezelőtt az Incoming a direkt 3D gyorsítókártyákra optimalizált játékok első képviselői között volt. Mint ilyen, a grafika tényleg nagyon ott volt a színen, viszont a játék intellektuális mélységeit valahánthoz senki sem méltatta olyan nagyon... Ennek ellenére kellemes siker lett a program, Riva chipsetes kártyák mellé sokáig osztogatták még ajándékként, mondván, ez majd megmutatja, mire is képes a kártya. Nagyjából három grafikus kártya-generációval később a csillogó-villogó shoot'em up rettenet Incoming Forces néven



visszatér – nagy meglepetésre némi Battlezone-szerű stratégiai/szimulátor beütéssel. Na, azért nem kell pánikba esni, a lényeg továbbra is az eszeveszett lövöldözésen lesz, amit azért kicsit feldob az, hogy többféle járműből is osztogathatjuk a halált: a lista a repülőgéptől a tankon át a lépegető harci robotig terjed. A dühös fejlesztők (Rage Software) négy kampányt és négy különálló történetet ígérnek, a megjelenést pedig 2000. őszére tervezik.

## Gyere, örült...!

A Microsoftnak nem elég az ECTS, az E3, a Milla, meg a többi kisebb-nagyobb show és játékiállítás: nemrég saját kis expót tartottak Gamestock 2000 néven, ahol több nagy címet is bemutatnak a nagyérdeműnek. Ezek közül is a legizgalmasabbnak tűnik a Madness-sorozat (Motocross, Monster Truck...) hatodik epizódja, a **Midtown Madness 2**. A sok helyen az év legjobb autós programjának választott játék folytatásában Chicagóból Londonba és San Franciscóba tesszük át átokfutásaink helyszínét – viszont a városok modellezésének részletessége a régi. Így vandálkodhatunk a Hyde Parkban és a Lombard Streeten is (az a híres dímbes-dombos utca a piros villamosokkal, ahol a filmekben olyan szépeket ugratnak az egymást üldöző autók), sőt, egy titkos pálya egyenesen a londoni metró alagútjaiba vezet! Két új karrier-lehetőség is vár, az egyikben egy hollywoodi kaszkadőr, míg a másikban egy londoni



taxifofőr szerepét kapjuk. Az első részből két autó marad meg (természetesen a játékosok kedvencei: a VW bogár és a Ford Mustang), viszont kapunk kilenc új járgányt, amiből egylőre két-tőnek a kilitét árulták el a gaz Microsoft-bérenc fejlesztők: a híres angol "halottaskocsi"-típusú taxiba és egy szép vörös tűzoltóautóba (!) engednek beülni. A grafikai és fizikai engine a régi – némi továbbfejlesztéssel persze, így olyan trükkökre nyílik lehetőségünk, mint száguldozás két keréken. Mindehhez még képzeljük hozzá, hogy a készítőik saját bevallásuk szerint az autót illetve a környezetet erő sérülések szimuláló rész finomítására, és a multiplayer játékmódok kidolgozására fordítják a legtöbb időt és energiát... A vidám átokfutás folytatása október körül érkezik, addig az új (netán a bevont) jogosítványra váróknak sajnos muszáj lesz az első részzel gyakorolniuk a defenzív vezetési stílust.



## Cyberpunks not dead!

Az Ultima Online óta gombamód szaporodnak az online RPG-k, de csak elvétve találunk olyat, amelyik nem fantasy környezetben eresztene össze a sok tízezer játékost. Ez valahol érthető is, hiszen az online RPG-k egyik alapkövét jelentő harc megvalósításához igen kényelmes egy mindenféle löfegyvertől és egyéb modern kutyutól mentes világ. Az **Anarchy Online** szerzői nem rettentek vissza a feladat nagyságától, és játékaikat a 29. évezredbe, az (akkor) ismert világegyetem szélén fekvő bolygóra helyezték. Az unalmas kolonizálás után némi Dűne-utánérzésnek tűnő fordulattal kiderül, hogy a bolygón fertelmes mennyiségben található meg a nanotechnológia-ipar létfontosságú nyersanyaga, ami a Notum névre hallgat. Nosza, fel is kerekedik az univerzum összes szerencsevadásza és szélhámosa, hogy a modern aranyláz keretében megcsinálja a szerencsét... A játék egyaránt támogatja a magányos, és a partiba szerveződő játékosokat, és további érdekessége, hogy nem feltétlenül harcközpontú. A karakterünk lehet a



bolygót uraló Omni-Tek megavállalat tisztviselője (ekkor a testőrei harcolnak helyette, ő pedig a háttérből irányíthatja az eseményeket). A dolga a szintén játékosok által vezetett négy lázadó mozgalom elleni küzdelemből áll. Az Anarchy Online nyilvános bétatesztje késő tavasszal kezdődik, míg játék őszi várható.

## Gorkij után Asimov 17

A Gorky 17-tel ismertté vált lengyel Metropolis fejlesztőcsapat nem nyugszik: ezúttal a **Two Worlds** című RPG-stratégia keverékkel riogatja a jobb sorsra érdemes játékosokat. A programhoz elég fura sci-fi kerettörténetet agyaltak ki a szerzők: valahol egy távoli univerzumban rengeteg bolygón fejlődött ki az értelmes élet, azonban a sokezer civilizációnak fogalma sincsen a többi létezéséről. Ennek oka, hogy itt a világűrű vákuum helyett sűrű kozmikus por tölti fel, ami lehetetlenné teszi a távolsági kommunikációt és az űrutazást. Amikor két bolygó a véletlen szeszélye folytán túl közel egymáshoz, a lakóik (név szerint: a Quidarianés az en'Ceer faj – hogy miért nem tudnak ezek az ufók egyszer normális nevet találni maguknak, az rejtély) végre rájönnek, hogy nincsenek egyedül, és annak rendje-módja szerint egymásnak esnek. A játék egy en'Ceer titkosügynök szerepét osztja ránk, akinek a feladata mi más is lehetne, mint a fenyegető háború megelőzése, illetve a bolygók összeütközésének megakadályozása. Nem hangzik túl egyszerűnek...



Bár a Gorky 17 grafikus engineje egész jó volt (a harcot leszámítva), az Electronic Artstól elszalajtott programozókkal kiegészült csapat teljesen új motort ír a játékhoz, aminek megjelenése csak a jövő évben várható. A hír olyan friss, hogy tulajdonképpen most történik, ezért még képeink sincsenek a játékból, a grafikusok skicceit viszont megmutatjuk.





## Orosz hússaláta

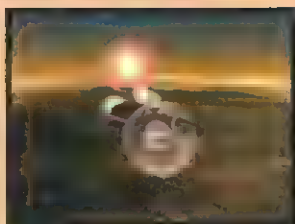
Átok ül azokon a repülőgép-szimulátor fejlesztőkön, akik programjukat a híres A-10-es "varacskos disznó" főszereplésével készítik. A bajlós előjelek nem zavarják az SSI-t, akik most a nagy sikerű Flanker 2.0-hoz készítenek mission CD-t, az A-10-es, illetve orosz hasonmá-s, a Su-25 Stormovik főszereplésével.



**Attack** a Krím-félszigetre és a Kaukázus hegyei közé viszi a pilótát, aki most már olyan extrákat is igénybe vehet bevetés közben, mint az AWACS-gépek és a rádiós összekötöttes a földi támaszponttal. A fejlesztés még korai szakaszban van (megjelenés legkorábban jövő tavasszal), viszont a párhuzamosan készül a Flanker 2.5, ami a kettes verzió patchekkel kifoltozott, új küldetésekkel és repülhető gépekkel (végre beülhetünk a Mig-29 pilótafülkéjébe is!) feltuningolt változata. Követésre méltó példa, hogy a Flanker 2.0 regisztrált vásárlói ingyen juthatnak a 2.5-ös verzióhoz valamikor a nyár végén.

## Egyszemélyes show

Régen lejárt már a lelkes amatőrök által hobbiból összedobott játékok kora, de egy John DiCamillo nevű úriember erről nem hajlandó tudomást venni, és immár három éve fejleszt egy űrszimulátort egyes egyedül, a szabadidejében. Szent örültek mindenhol akadnak, rájuk kell hagyni a dolgot – azonban a **Starshatter** előzetes képei alapján John programja keményen állja a versenyt a kate-gória nagy neveivel. Az egy-személyes fejlesztőcsapat szerint az űrharc-több kilométeres anyahajók irányításától a vadászok kergetőzéséig. Az űrhajókat a mo-dal alapján épülnek fel, és a 3D kártyák össze-rajtuk. A játék eredeti sztorival, és nem line-multiplayer mód viszont nem lesz benne – k-és ön maga elé kitűzött 2001 végi megjelené-



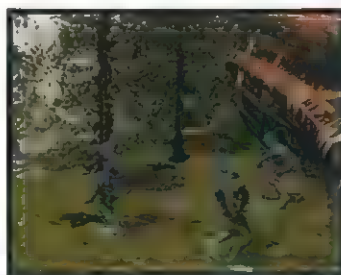
## Új szelek fújdognak a mudokon budikon

Sokáig úgy tűnt, a Heart of Darkness lesz az utolsó PC-s képviselője az ug-rabugrálás/mászkalás/logika/akció/ platformjátékoknak (hirtelen ennyi jel-ző jutott eszembe, de biztos van mé-gy pár), és a stílus menthetetlenül és teljes egészében a Playstation-tu-lajok martalékvá válik. Aztán jött, lá-tó és győzött Abe, a világ legran-dább úriéneke! Az Oddyssey és az Exoduss hangos sikere arra inspirálta a fejlesztőket, hogy töredelmesen be-vallják: tulajdonképpen egy ötrészes sorozat első epizódjait láttuk, és resz-kessünk, mert hamarosan jön a foly-tatás! Hát, tülzäs lenne azt állítani, hogy a harmadik rész megjelenése már nagyon a nyakunkon lenne, mivel az új főszereplőt bemutató **Munch's Oddyssey** csak a jövő év elején kerül a boltokba – a készítőik szerint azért, mert csak addigra fognak kellő mér-tékben elterjedni a Voodoo4/5 kártyák és az 1GHz-es processzorok, amik erősen ajánlottak a grafika kellő minő-ségű és sebességű megjelenítéséhez. (Hü, de rosszult hangzik...) A brutális


gépigényért cserébe a játék teljes mértékben 3D-sse válik, és igen nehéz lesz megkülönböztetni az engine által generált látványt az előre renderelt movie-részekétől. A sztori az Exoduss egyenes folytatása, továbbra is a mudokon faj szabadságharcát követhetjük nyomon a gaz elnyomó glukkonnokkal szemben.



hála neki, már nemcsak pár rövid utasításban (netán egy barátságos szellettésben vagy pofonban) merül ki a többi karakterrel folytatott kommunikáció, hanem egészen kiterjedt beszélgetéseket folytathatunk. További csavar a játékmenetben, hogy Munch egy ügyes implantáció segítségével minden mechanikus szerkezet irányítását át tudja venni – a logikai részeket így ilyen típusú megoldásokkal tudhatjuk le. A be magikus szellettése és egyéb épületes marhaságok helyett... A sorozat pedig vidáman hömpölyög tovább: máris bejelentették a negyedik részt Squee's Odyssey címen (eszerint megint új főszereplőnk lesz!), illetve egy oldalig is nő az Oddworld-családfára, az elsősorban multiplayer csatákra kihegyezett real-time stratégia, a Hand of Odd képében, melyet leginkább a vasárnapi bableves chillsy csúlókkal menő után ajánlhatnak...



# Római vakáció

**3000+ ÅFA**

A Sim City 3000 és a The Sims milliós eladásaival a Maxis szép csendben a világ egyik legsikeresebb PC-s játéktejesztőjévé vált. Mivel zsákszáma hozzá a pénzt az EA konyhára, az hálából orrbszája további Sim-epizódokat csinaltalt velük. A legújabb szösszenet a **Sim City 3000 Unlimited** egy kiegészítő a tavalyi év második legnagyobb példányszámban eladott játékához. A Maxislán először csak egy gigászi patchet akartak írni a játékhoz, ami a rajongók által legtöbbszor szóba hozott újításokat valósítja meg, aztán inkább hozzácsaptak 13 új kampányt, hozzátettek ezt-azt, hogy teljes értékű (és árú) játékként lehessen a polcokra tenni. Fő újdonságként az európai és távol-keleti típusú épületek megjelenését, új időjárás effektekét és katasztrófákat, valamint a kampányszerkesztőt emlegetik a fejlesztők. Az előreláthatólag május végén megjelenő játék önmagában is játszható, nem kell hozzá a Sim City 3000.





## Aprólék

### 56-es emlékmű

A Media Matrix nevű cég felmérése szerint ma mintegy 56 millióan használják játékra (is) a PC-jüket otthon vagy a munkahelyen. A világ legnépszerűbb játéka a felmérés szerint a Windowsba beépített Pasziánez és Aknakereső. Bár talán nem állunk annyira rosszul.

### Feketés-lehúzás

A rutinosabb játékosokat már meg sem lepí a hír: mindannyunk röttye tisztelt Peter Molyneux-je gyászos képpel bejelentette, hogy a megjelenése szeptemberre szűk. A Dungeon Keeperét egyébként ugyanezt a hosszú műsort láteztotta velünk.

### Welcome to the real world

Néhány pletyka szerint súlyos pénzért az Interplaynek sikerült megszerezni a játék feldolgozásának jogait. A hírcsatornák szerint a kiadó a Shiny Entertainmentre bízta a kultuszfilm átiratát, ami azt jelenti, hogy sok ción folyik is addig, míg a Tiszán mire elvisszák a program, lévén a Shiny három évig csinálta a Messiah-t és éppen most kezdett bele a következő projektjébe, a Sacrifice-ba.

### Mr. Lara

Demi Moore, Sandra Bullock, Elizabeth Hurley után ismét jelölt van a film főszerepére az Oscarra. A Csontember képeben. A filmet idén nyáron kezdik el forgatni. Ezt mondták tavaly ilyenkor.

### Space Quest

Nyolc hónap után visszatért a űrből Daniel Barry amerikai űrhajós, az első ember a világon, aki a világűrbe magával vihetné kedvenc PC-s játékát, hogy az űrrepülőn Starcraft-partikkal üsse el a szabadidejét. Az óriás CD 153-szor kerülte meg a Földet, és 3,5 millió mérföld megtétele után visszatért a Blizzardhoz, ahol most a NASA hiteles papírja igazolja, hogy ez az ember által lemerített világűr legnépszerűbb játéka.

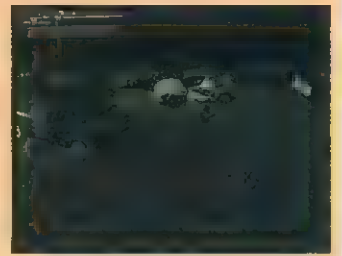
### Zavar támadt az Érkön

A LucasArts nem igazán elégedett a játékaiknak európai terjesztését végző Activisionnal, így szeptembertől új-készítőtől után néz. Talán nagy nehezen találnak is egy jelentkezőt...

## Az oroszok már a spájzban vannak!

Az orosz illetőségű Buka Entertainmentnek sikerült profétává válni a saját hazájában: egy orosz játékos site szavazásán a földkerekség legjobb játékfejlesztő cégének választotta őket az istenadta nép – a Blizzard és a New World Computing előtt! (Bár ebben mintha lenne egy kis patriotizmus...) Az eddig leginkább a Rage of Magesről ismert csapat ezen annyira felbátorodott, hogy **Project Overdrive** címen futó új programjukkal a 3D-s játékok ingoványos területére merészkednek be. A játék nem kevesebbet vállal fel, mint hogy egy programba sűrítse össze a Grand Theft Autót, a Gangsterst és a Drivert – first person shooter kivitelezésben. A szervezett

alvilág ranglétrájának legalján kezdünk, mint egy börtönből frissen szabadult nehézfiú, húsz dollárral a zsebünkben. Innen a karrierünk irányítása teljesen a mi kezünkben van, lehetünk verőember, sofőr, testőr, orgyilkos, esetleg az összes egyszerre. Ha jól garázdálkodunk, előbb-utóbb már saját bűnbándának parancsolhatunk, ami egyaránt felkelti a maffia és a rendőrség figyelmét... A végén talán még politikai pályára is lépünk! Mivel a témában rejltő játékmotívumok ötleteket már sokszorosan kiaknázták, az orosz fejlesztők inkább a kivitelezés terén óhajtanak nagyot alakítani. Rendkívül büszkéek a grafikai és fizikai engine-re: előbbi mindenféle töltögetés és lassulás nélkül képes kezelni a játékban



elénk táruló (és az előzetes képek alapján igen kellemesnek ígérkező) környezetet, utóbbi pedig az élethű fizikai hatásokról és sérülésekről gondoskodik. Ilyen ígéreket már sokszor hallhattunk, mindenesetre az év közepe felé kiderül, mit produkált a "világ legjobb játékfejlesztő cége"...



## Bajban a perszetetrojka

Mostanság egyre nagyobb divat a játékfejlesztők között a készülődő programjukat egy minél kacifántosabb nevű stílus első és egyetlen képviselőjeként feltüntetni. Ezt a hóbortot követik a **Flashpoint: Status Quo** cseh készítői is, akik szívesen "tactical combat action war game"-ként emlegetik a programjukat. Ez annyit tesz, hogy a játék egyszerre akar kommandós-szimulátor, és mindenféle földi/vízi/légi harceszköz szimulátora lenni. Hát, kihívásnak nem utolsó... A játék sztorija 1985-be repít: Gorbacsov éppen hatalomra került, megismerteti a világgal a glasznoszty és a peresztrojka azóta történelemmé lett fogalmait, és már csak lépések választják el attól, hogy vokát nevezzenek el róla... A nyugati világ még éppen a Gorbí feje búbján ékelekedő hetyke kis fölt és az orosz plasztikai sebészet viszonyán elmélkedik, viszont egy kis csendes-óceáni szigetcsoporton csúnya dolgok vannak készülben. A Vörös Hadsereg egyik őskommunista vezetője a változás szeléről hallani sem akarván, hű katonáival elbankádozza magát egy (mellékesen nukleáris fegyverekkel

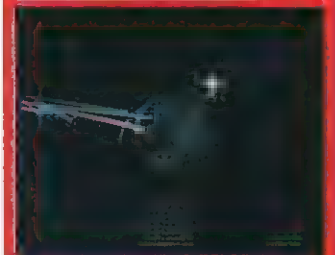


felszerelt) haditámaszponton. A helyzet kínosságát fokozza, hogy a sziget-csoport másik két földdarabja is lakott, sőt: az egyik egy NATO-bázis, a másikon pedig egy független köztársaság tengeti egyre kevésbé unalmas mindennapjait. Mivel a lázadó táborok atomfegyverek bevetésével és a békés szigetcsoport megátadásával zsarolja az ENSZ-t, a nyílt támadás helyett egy szuper kommandót vezényelnek a helyszínre, hogy eltegye láb alól a kellemetlenkedő egyedekeket. A játékban Gatowski, a Szovjetunióból frissen disszidált (azelőtt nyilvánvalóan Galovszkij elvtárs lehetett) helikopterpilóta szerepét kapjuk, akinek nem kisebb a feladata, minthogy megtervezze és végrehajtsa az akciót – amolyan Piszkos tizenkettő-módra. Az eszköztár adott: 11 fegyver és 21 (!) jármű várja, hogy a kezünkbe kaparintsuk. Az akció totálisan nemlineáris, vagyis adott a sziget, ahol abszolúte azt csinálunk, ami jólesik. A megjelenésről egyelőre nem tettek elhamarkodott nyilatkozatokat a készítő, mindenesetre karácsony a legvalószínűbb időpont.



## Online űrdöngölő

Az űrszimulátorokat addig még nem nagyon fertőzte meg a multiplayer-örület, igazán csak a Freespace-rajongók voltak ellátva élvezhető sokszemélyes üzemmódokkal. Ennek most vége, mert végesen közel a **Deep Space**, ami direkt a több száz játékost felvonultató



hálózatos csatákra éleznek ki. A 18 félé irányítható űrhajó (egyenként 25 félé felszerelt fegyverrendszerrel) már önmagában is szép szám, viszont ha az ember elképzel, hogy egy létszám 100 pilótát (ennyire tervezik a deepspace.net maximális teherbíróképességét) felvonultató űrcsata közepén találja magát, mindjárt nagyon elkezd várni a majust, amikor előreláthatólag megjelenik a program. (Még a TV Netet is szerelő derék bácsikát, mon egy 14.400-as modemmel talán mégsem lesz olyan izgalmas a csata.) Többet most nem mondunk róla, mert egyrészt nem tudunk, másrészt itt a lap alja.







# VAMPIRE: THE MASQUERADE

★ A vámpírok (igen-igen hosszadalmas) bálja

## NÉVJEGY

Fejlesztő: Nihilistic

Kiadó: Activision

website: www.nihilistic.com

Megjelenés: 2000. május

**H**a akad műfaj, amely valamelyes sikerrel ellenállt a különféle 3D-ketzerék mindent elsöprő rohamának, akkor minden bizonnyal a számítógépes szerepjátékok voltak azok. A stílus örökbecsű klasszikusai vagy maradtak a jól bevált izometrikus perspektívánál, vagy pedig – lásd (illetve bár ne látnád) a Might and Magic-sorozatot – csak elvéve használták ki a napról napra fejlődő, vicces rövidítésekkel ellátott gyorsító-kártyák képességeit. Nos, a jelek szerint a boldog békeidők utolsó napjait éljük, mivel az épp fej-

lesztés alatt álló szerepjátékokról keringő képsorok inkább az FPS-eket idézik. Példaként csak a Call of Cthulhu nevű, különösen ígéretes horror-kaland-szerepjátékot említeném meg, s a Might and Magic IX-et, ami alatt a hírek szerint már a Blood2 engine-je fog dübörögni. S nincs ez másként az alábbi, veretes kis ismertető témájú szolgáló játék esetében sem, ami sokak szerint az év egyik legkellemesebb meglepetése lehet.

A sikerre már eleve garancia lehet a környezet, mert a Vampire: the Masquerade a világ egyik legnépszerűbb és legismertebb (mellesleg ugyanezt a nevet viselő) szerepjátékán alapul. Az

már csak hab a tortán, hogy a sápatag vérszipolyok viszontagságos létét feldolgozó műidehaza sem ismeretlen – a szerepjátékon túl regények, novellák és egyéb írássok tucatjai jelen-tek meg

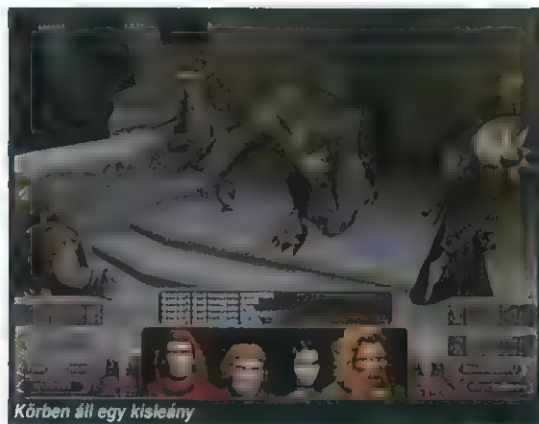
nyom-



Ez nem egy átvetető videó: ez egy promókép, hogy mire számíthatunk látványban

tatásban. A Vampire tehát alapmű-nek számít a maga kategóriájában, s könnyen meglehet, hogy a számítógépes játékok között is megpályázhajja ezt az előkelő titlust. Az ugyan-is, ami eddig kiszivárgott a programmal kapcsolatban, finoman szólva is ígéretesnek tűnik.

Már az alapfelállítás sem minden-napi, a cselekmény még 1141 környékén indul, mikor is egy fiatal lovagot, Christophe-t igen nagy öröm ér: első kézből szerez bizonyíté-  
kot az egyház által üldözött és irtott, ördögi kreatúrák létezéséről. Helyesebb szólna első fogból... Hősünkben tehát vámpír lesz, s belecsöppen egy lidércnyomásos, sötét titkoktól terhes világba, amit vérfarkasok, élőhalottak, mágusok és tündérek népe-sítenek be. A történet a jelek szerint nem ragad le a "vámpír lettem, bosszút állok" problé-makörnél, mivel a történet évszázad-  
okon keresztül hőmpölyög, bejárhatjuk (ha úgy



Körben áll egy kísérem

tetszik, végigszívhatjuk) a középkori Prága és Velence utcáit, átruccanhatunk az újkori Londonba, a végső útközetre pedig 1999-ben, az ezredfordulót ünneplő New Yorkban kerül sor. Mit mondjak, ez eddig igen kellemesen hangzik. Külön érdekessége a Vampire-nek, hogy – a szerepjátékhoz hasonlóan – nem holmi agyaras rémségek lesznek legfőbb ellenségeink, hanem a Christophe-ban lapuló, örökké éhes fenevad. A szokásos tápolódsi tehát aligha fog működni – a vámpírok legendás képességei ugyanis szép lassan felemészthetik vértartalékainkat, utánpótlást pedig leggyakrabban a két lábon járó, röviden csak "embernek" nevezett kreatúrákból nyerhetők. A túl gyakori szívornyázás viszont egyre erősebbé teszi a Fenevadat, egészen addig a pontig, míg az át nem ragadja a hatalmat karakterünk felett. Örökre. Tán főleg is mondanom, hogy a gyászos pillanat nagyjából a "Game Over" felirattal egyenértékű... A fejlesztők egyébként minden létező fórumon legalább egyszer kijelentették, hogy remekművük még

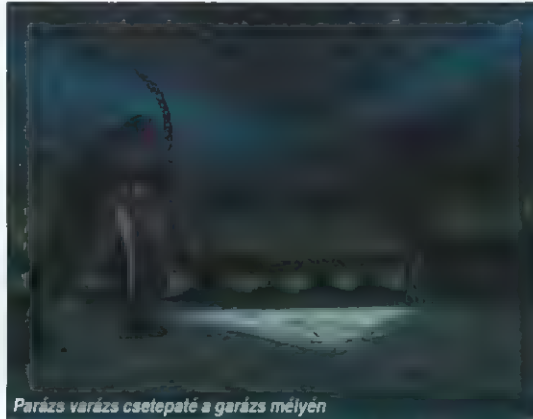


csak véletlenül sem harc- és mészárlás-orientált, a hangsúlyt a kaland- és szerepjáték elemekre helyezték. Ez utóbbiak kapcsán mondjuk vannak bizonyos kétélyeim: a hozzánk csapódó szereplők, s a cselekmény menete előre meghatározott, ezen még a legfurmányosabb módszerekkel sem változtathatunk. Épp ezért a Vampire, dacára minden "RPG" és "Action RPG" feliratnak, alapvetően egy akciójátékkal fűszerezett kalandjáték lesz. Ami persze nem baj, sőt! Csak zárójelben jegyzem meg, hogy Christophe ugyan mindvégig tagja lesz a csapatnak, ám ha kedvünk úgy tartja, bármelyik hozzánk csapódott lénybe "átszállhatunk". Hősünk fejlesztgetése a klasszikus szerepjáték-hagyományokat idézi majd, kedvünk szerint tanulhatunk új képzettségeket, illetve diszciplínákat. Ez utóbbiak alatt a vámpírok legendás képességei értendők, illetve még ennél is jóval több. A diszciplínákkal emberföldi gyorsaságra, erőre, érzékekre, láthatatlanságra tehetünk szert – hogy csak a leggyakoribbakat említsem. Tápolni, kombinálgat-

alapján tökéletesen sikerült megragadniuk a Vampire borongós, sejtelmes hangulatát, ami a hasonló jelzőkkel illethető történettel megfelve nem mindennapi hangulatot ígér. A hardware-támogatás terén eleinte volt egy kis probléma, mivel a fejlesztők – ki tudja miért – kezdetben csak 3Dfx-támogatást emlegettek. Na, az tényleg horror lett volna a javából! Szerencsére még időben észbe kaphattak valaki a Nihilisticnél, így a végső verzió már teljes D3D-támogatással fog a piacra kerülni. Csak remélni tudom, hogy a szokásos patch és update-özön viszont elmarad.

Már az eddig összehordott ígéretek is elég kecsegtetőnek tűntek (legalábbis szerintem), ám a program legnagyobb erősségéről még nem esett szó. Nevezetesen a multiplayer játékról, ami – ha valóban olyan lesz, mint amilyennek beha-

nincs. E megoldásnak köszönhetően tehát a multiplayer játékban lehet egy "isten" hatalommal rendelkező alak, aki kedve szerint alakíthatja az eseményeket. Szörnyeket küldhet a csapat nyakára, információkkal segítheti őket, s még számtalan más módon is beleszólhat a játékba. Példának okáért a játékosokon kívül bármelyik szereplő bőrébe belebújhat (á la Dungeon Keeper), s személyesen is elbeszélgethet a többiekkel. Tömören és röviden: yikes! Azt ugyan nem állítanám, hogy az efféle fondorkodások maradéktalanul visszaadják egy klasszikus, chipstől és kockazörgéstől visszhangzó szerepjáték-összerőffenés hangulatát, de hogy jól fognak tenni a



Parázs varázscseleget a garázs mélyén

rangozták – merőföldkö lehet a számítógépes programok történetében. A szokásos megoldást, miszerint előre legenerált pályákat és cselekményeket

Vampire szavatosságának és eladási statisztikáinak, annyi szent! Ja, és még egy apró kis adat, ha már szóba került a szavatosság: a kiadó szerint nem kevesebb, mint 40-60 órányi folyamatos játék szükséges ahhoz, hogy végre megvívassuk a részeg amik között a végső csatát. Lehet bekészíteni a kávé.

Na kérem, így hirtelenjében ennyit tudunk jövedőlni a Vampire-ről. Működőképes demohoz ugyan még nem volt szerencsém, ám mindezen ígéretek és a screenshotok alapján ki merem jelenteni: valami nagy dolog készülhet a Nihilisticnél! Hogy pontosan mekkora is, az majd elvállik. A játék hangulatánál csak egy baljóslatúbb – a megjelenés pontos dátumát illető kuszasság. Eddig három site-on három meglehetősen eltérő időpontra akadtam, amit pedig még a Blizzard marketing-menedszerei is elismerő csettintéssel nyugtázhatnak. A hivatalos, illetve feltehetően hivatalos változat szerint (a kiadó site-ján volt, tehát valami alapja csak van...) már tavasszal megkezdhetjük a szipolyozást. Addig is lehet hegyezni a fakarókat.

verekedjük magunkat végig, a készítőket kiegészítették egy "storyteller" nevezetű opcióval. A storyteller egy külön játékos, aki hasonló jogkörrel rendelkezik, mint egy szerepjátékos csapatban a mesélő. Ő határozza meg a történeteket, ő személyesíti meg a nem játékos karaktereket – saját karaktere viszont



A Marcona és Tsa Kít két verőlegénye

ni tehát lehet, a keményvonalas szerepjátékosok nem kis öröme. S csak hogy a Quake-fanok se elégedetlenkedjenek, néhány nem túl gótikus, ám annál funkcionálisabb fegyver is felbukkan a játék vége felé. Pisztolyok, számszerjak, rohamkarabélyok, lángszórók lesznek az óvatlan játékosokra, hogy ne csak a vámpírok örökélete szálljon a fejükbe...

Ideje lenne néhány szót ejtenem a engine-ről. Már csak azért is, mivel a Nihilistic tervezői – a szokástól eltérően – nem egy sikeres FPS-től kölcsönözték azt, hanem megalkották a saját, Nod névre keresztelt grafikai motorjukat. A jelek szerint nem is végeztek annyira rossz munkát. Az urak különösen nagy figyelmet fordítottak a fény- és árnyékhatásokra, mivel a cselekmény nagyrészt éjszaka, sötét sikátorok és labirintusok mélyén fog játszódni. A screenshotok

## A Vampire empire

Vámpírok. Amióta 1897-ben egy Bram Stoker nevű úriember megírta Dracula című művét, e szó körül valóságos iparág nőtte ki magát. Hogy miért és miképp történt ez, inkább nem részletezném – CoVboy az előző számban tőle szokotlan módon egyetlen mondatban összefoglalta a lényegét. "Az emberek általában szeretik rémisztgetni egymást." Márpedig a vért ivó, sápadt és naptól rettegő élőholtak tökéletesen alkalmasnak bizonyultak e nemes feladat ellátására. Ennek a vámpírkultusznak persze akadnak enyhén sokkoló vadhajításai is: a vámpírogakkal és csipkekézeldökkel teleaggatva kocsmázó angolszász leányzók hagyján, a vérszívószerepben tetszelgő Eddie Murphy még csak-csak – de a "real Dracul" felirattal ellátott, porcelán Dracula-baba láttán már visítva hajítottam el a katalógust. Szóval akad egy-két különösen visszataszító izlésficam, annyi szent! Immáron a vámpírok megítélése sem olyan egységes, mint a régi szép időkben, a lelketlen gyilkológép sztereotípiájának helyét szép lassan átveszi a szenvedő, bukott szörnyeteg.

Szörnyeteg? E kérdést a legnyíltabban talán a Vampire: the Masquerade szerepjáték kiagyalója, az ultrapozór Mark Rein-Hagen szegezte a jónépnek. Jómagam ugyan mély előítélletekkel viseltetek mindenki iránt, aki döttal írja a nevét, de hogy ez a játék méltán tette világhírűvé a fickót s White Wolf nevezetű cégét, az egészen bizonyos. Azóta kiegészítők, "kapcsolt" szerepjátékok, bögrék, trikók és multimédia CD-k egész hegyeit máshattuk meg, de az igazi számítógépes feldolgozás elmaradt. Egészen mostanáig. Azóta a Vampire évezredes összeesküvések és vérbosszúk (találós szóhasználat!) gyötörte világa egész univerzumma nőtte ki magát saját legendákkal, városokkal és mítikus lényekkel – az élelmes marketingesek ezeket a termékeket World of Darkness billoggal látták el. Külön érdekesség, hogy jó ideje már magyar nyelven is hozzáférhetők ezek a vértől iszamos kiadványok, a szerepjáték-alapkönyvön kívül több, már ebben az univerzumban játszódó könyv is megjelent.





# RUNE

★ Thorban az igazság. Odinnban meg talán a vigasz

## NÉVJEGY

Fejlesztő: Human Head Entertainment  
Kiadó: Gathering of Developers  
website: www.runenews.com  
Megjelenés: 2000. július

A hogy a mai programkínálatot elnézi az ember, egyre inkább az az érzése támadhat, hogy a 3D játékek engine-ek készítésében valószínűleg a szervezett bűnözéshez vagy a Pokémonhoz fogható nagyságrendű üzlet lehet. A Quake első részének ezerfelé eladott grafikus motorjának példájából okulva mostanság minden magára valamit is adó programozó 3D engine-t ír, hogy aztán a licenc-jogokat súlyos köteg pénzért adja el leendő felebarátainak. A piac ma nagyjából úgy néz ki, hogy van három nagy név, nagy pénzért (Quake, Unreal, LithTech), és ezer kis név olcsóért. A Hexen 1-2 és a Mageslayer készítőiből verbuválódott Human Head fejlesztőcsapat nem kispályázott, amikor az engine kérdése került szóba új 3D-s akciójátékukhoz: a csekély egymilliót (nem forintban...) kóstáló Unreal-motort nézték ki maguknak. Másfél év távlatából visszatekintve a választás telitalálatnak bizonyult: az akkoriban még horrorisztikusnak számító hardver-követelmények ma már egészen

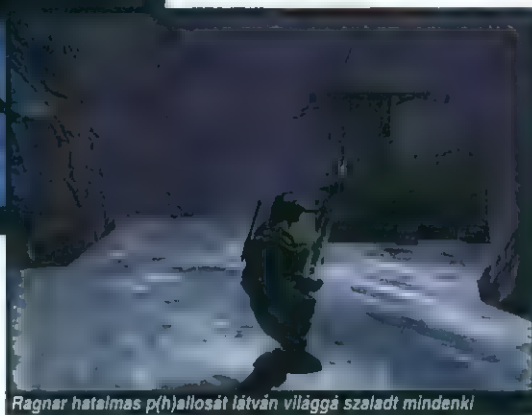


A yeti hetesből már csak ketten maradtak

szelídek tünnek, a program által produkált látvány viszont még mindig igazán elsőrangú.

A Heretic 2-vel a Ravennek egyszer már sikerült egy alapvetően first person shooterre készült engine-nel külső nézetes játékot készítenie, a Human Head most ugyanezt a bravúrt készül megismételni az Unreal engine-nel. A Rune egy számítógépes játékokban aránylag mostohán kezelt témához nyúl: sztorink a messzi északon játszódik, a legendás vikingek birodalmában, valamikor a IX-X. század környékén, amikor a vikingek uralták egész Észak-Európát, Skandináviát, Izlandot, de még Grönlandra, sőt, egyes feltételezések szerint Amerikába is eljutottak híres sárkányhajóikkal. Hősünk egy fiatal, de annál reménytelibb harcos, Ragnar, aki – amint azt egy barbár viking hóstól jogosan el is várhatja az ember fia – kissé túlfelzett izomzattal és önbizalommal,

viszont ennek ellentételezéseképpen erősen mérsékelt intellektuális kapacitással bír. Kalandjaink kiindulása egy igen furcsa jelenség, aminek folyományaképpen teljes tengerparti falvak tűnnek el nyomtalanul egy-egy baljós éjszaka leforgása alatt. A diplomatikus vikingek persze ilyenkor csipőből továbbpasszolnak a felelősséget Lokinak, a viszály istenének, ezzel a kényelmes hozzáállással viszont akad némi gond: a diplomatikus viking fogalmát még vagy ezer évig nem ismeri a világ... Ragnar így annak a válogatott pankrátorcsapatnak a tagja lesz, ami hajóra száll, hogy némi nyomozás árán nyolc napon túl sem gyógyuló agyonverésben részesítse a kellemetlen események hátterében álló valakit vagy valamit. Az események gyorsan pörögnek, a hajókázásból hegymászás lesz (mivel a főgonosz – komoly esztétikai érzékről téve tanúbizonyságot – valahol a tundra közepén egy hegy tetején éldegél egy - 40 fok körüli átlaghőmérsékletű lakályos



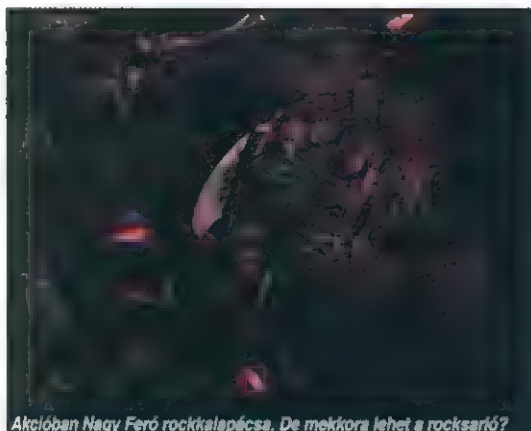
Ragnar hatalmas p(h)allosát látván világgá szaladt mindenki

kis barlangrendszer mélyén). Ragnar pedig hamarosan egyedül marad (ami annál is kínosabb, mivel a kommandó vezetője Ragnar apja volt), ráadásul nemcsak a gonosz boszorkánymesterrel kell megküzdenie, hanem magát a Ragnarök eljövételét kell megakadályoznia (ez vikingéknél a világvége szinonimája). Mivel az Unreal engine elég erős a külső helyszínek megjelenítésében, ezért a barlangokban, elpusztított falvak romjai között, vagy ősi építményekben játszódó pályák mellett igen sokszor fogunk hatalmas nyílt terepeken akciózni, kinn a pusztán, a jégmezőn, vagy a hegyormok között a lezúduló lavinákat kerülgetve. A játékmenet elég lineárisnak ígérkezik, viszont arra kínosan ügyelnek a készítő, hogy minden egyes előttünk tornyosuló feladatra több logikus megoldást is találhassunk. A szörnyek aprítása közti rövid szünetekben unaloműzőnek néha logikai feladványokat is meg kell oldanunk – na persze csak hősünk IQ-szintjéhez (ami nagyjából a bicepszkörméretének a fele lehet) méretezve. Ahogy az eddigiekből sejthető, a Rune lényege az északi mitológiákból ismert szörnyetegek (trollek, goblinok, a wendol néven futó, yitire emlékeztető hősörnyek hordái és egyéb rémségek) halomra ölése lesz. A játék a vérgőzös gyilkoláshozon kívül erős kaland- és némi RPG-jelleget is felmutat. Ragnar kalandjai során szépen fejlődik, erősödik, egyre durvább fegyvereket tud egyre nagyobb szakértelemmel használni, valamint új extra harci manővereket is a magáévá



A bátor viking nem hátrál meg a legöregebb yeti lovag elől sem





Akcióban Nagy Ferő rockkalapácsa. De mekkora lehet a rocksaró?



Aha, itt járt Erik, a viking. Tényleg nem sülyednek... (már!)

tehet. A kaland-szál elsősorban a bevalottan kissé sablonosan induló történet tekergőzésében, és a vadon felfedezésében (ami az engine-nek hála igen látványosnak ígérkezik) domborodik ki. Csekély értelmű hentes-tanoncként természetesen a mágiához (ami a Rune világán ha nem is mindennapos, de messze nem ismeretlen) nem igazán fogunk hozzászólni, maximum olyan szinten, hogy ha valaki elővigyázatlanul valami varázslatot akar ránk bocsátani, annak hirtelen felindulásból péppé verjük a fejét. A Rune a játék lelkét, azaz a harcot tekintve a 3D akciók azon ritka képviselői közé tartozik, ami a különféle kaliberű távolsági fegyverekből való lödőzés helyett a közelharcot, az igazi férfias adok-kapok jellegű bunyót részesíti előnyben. Ez a húzás persze teljesen logikus, hiszen történetünk időpontjában a vikingek még vagy négyszáz évig nem is fognak széles körben áttérni holmi íjak használatára az emberes, hatvankilós harci pörtyök helyett. A játékban meglehetősen kevés távolsági fegyvert használhatunk – a dobóbalták és -török

izlésesen elhelyezve ezerféle szép csonkolást és egyéb formagyakorlatot mutathatunk be. A fair play szelleme azért olyan nagyon nem teng túl a készítő háza táján, így szerencsére hősnöknön csak multiplayerben lehet ilyen célzott támadásokat végrehajtani (ott viszont hősnöknök végtagok és egyéb zavaró apróságok nélkül simán eljuttassa a Gyalog-Galopp fekete lovagjának szerepét a többi játékos nem kis mulatságára). A harcrendszer ezen túl is meglehetősen aprólékosan kidolgozott: az egyes fegyvereknek nemcsak önmagukban vannak meg a jellemző tulajdonságai (egy rövid, egyenes karddal például kicsit sebzünk, de fürgén szurkálhatunk vele, és még egy pajzs is elfér a másik kezünkben, míg egy csatabárdal könnyedén csonkolhatjuk

össznépi adok-kapokba, úgyhogy fog izzadni az Unreal-engine rendesen.

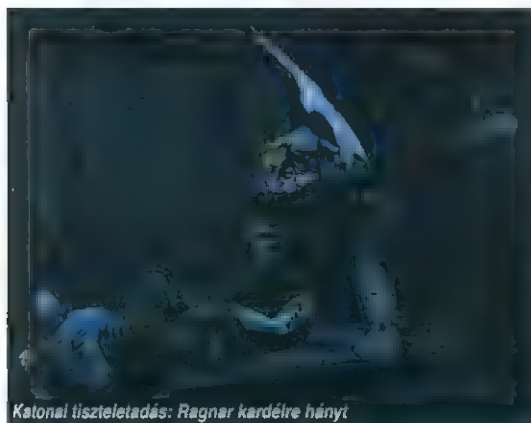
Mindezek mellett az ígéretek szerent a kezeléshez nem kell zongoraművészeket megszégyenítő improvizatív futamokat produkálni a billentyűzetten, elég vadul kattintgatni az egérrel, és néhány billentyűt becélózni a speciális támadásokhoz.



szerencsétlen ellenség rossz felé nyújtózó végtagjait, viszont fellassítja a mozgásunkat, és védekezni se nagyon tudunk vele), de

Érdekes (ráadásul teljesen logikus és eddig érthetetlen módon elhanyagolt) ötlet az is, hogy Ragnar nem tud végtelen mennyiségű fegyvert magával cipelni

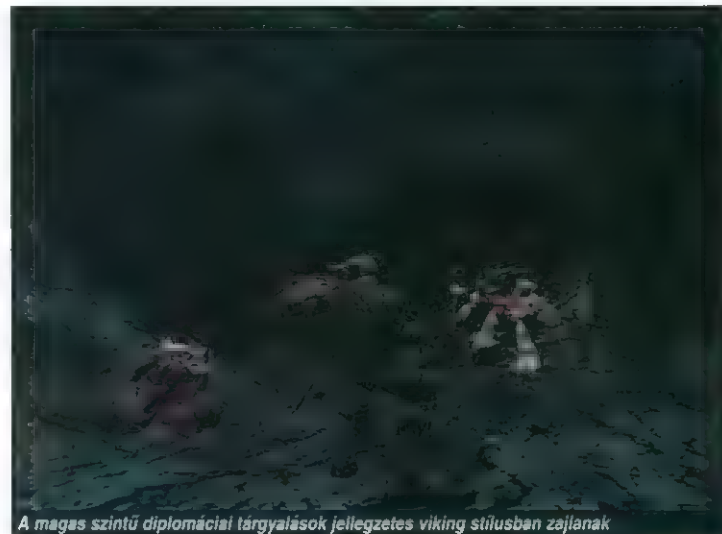
séggel a nyakunkba esik a játszható demó is az E3 magasságában, májusban – na akkor majd kiderül, lesz-e king ebből a vikingből.



Katonai tiszteletadás: Ragnar kardjára hányt

képében ki is merül az arzenál –, azokat is igen limitált mennyiségben: Ragnar nem egy utazó szekerce-ügynök, hogy tucat-szám tartson magánál a kedves szerszámokból. Közelharc fegyverekben viszont igen gazdag a program, használhatunk különféle kardokat, láncos- és hagyományos buzogányt, csatabárdot, csakányt, harci kalapácsot, szöges bunkót, vagy jobb híján egy megboldogult ellenfelünk veredés közben mintegy véletlenül leszakadt végtagját. Igen, ez azt jelenti, amire először asszociál reménykedve az ember: a Soldier of Fortune-höz hasonlóan tucatnyi sérülési zónára osztották az összes ellenfelet, ahová egy-két szerencsés találatot

minden egyes ellenfélhez viszonyítva más és más a viselkedésük: a program antropológusok és fegyverszakértők által készített hatalmas táblázatokból bogarássza ki, hogy az éppen használt fegyverünk hogyan viszonyul aktuális áldozatunkhoz. Az ellenfelek egytől egyig az északi népek mondavilágából származnak, és meglehetősen nagy számban riogatják az arra járó békés viking kirándulókat: egyedül goblinból mintegy 96 féle verzió létezik, ami nemcsak különböző textúrákat, de más-más fegyvereket, és harci stílust (!) is jelent. Persze a tucat-szörnyeket előbb-utóbb felváltják a durvább egyedek, a végére pedig Odin, Thor, Loki és a többi isten is beszáll az



A magas szintű diplomáciát tárgyalások jellegzetes viking stílusban zajlanak



# WARCRAFT 3

★ Késleltetett orkazmus



Különféle gyanús orkok újabb adag környezetszennyezést követnek el a szöke Tiszán

## NÉVJEGY

Fejlesztő: Blizzard Entertainment  
Kiadó: Havas/Sierra  
website: [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com)  
Megjelenés: 2000. december

Igencsak meglepődnék, ha létezne az 576-nak olyan olvasója, aki életében most először hallja a Blizzard Entertainment nevét. (Leszámitva persze TJ-t és az ő kis Diablo 2-jét – CoVboy) David Brevik és kis csapata kb. olyan magasságban mozog a játéktejlesztők világában, mint Mozart a zenében, Pelé a fociban, vagy a Guinness a sörök birodalmában. Amihez ezek a srácok csak hozzányúlnak, arannyá válik: Warcraft 1-2, Diablo, Starcraft, Brood War – szép kis névsor! A milliós nagyságrendű rajongótáboron kívül még egy dolog összeköti ezeket a címeket: az, hogy elviselhetet-

lenül hosszú ideig készült mind. Na igen, a kaliforniai székhelyű brigád nem kapkodja el az új programok kiadását, általában egy-másfél évente jelennek csak meg valamivel (becsületükre szóljon, hogy cserébe szinte sosem kell javító-patchekkel foltoztatni a játékaikat), de az aztán hosszú évekig nem hajlandó le-mászni a bestseller-listákról: a '96 karácsonyán megjelent Diablo még a '98-as összesített eladási listán is az első tizenben volt, a Starcraft pedig még ma – lassan két évvel a megjelenése után – is biztosan tartja magát az élmézyönyben a teljes árú játékok között.

A mintegy harmincezer éve készülő, de most már aztán tényleg a befejezéshez közeledő Diablo 2 mellett a csapat mostanság a Warcraft 3-on dolgoztat. A tavalyi ECTS legnagyobb szenzációjának számító bejelentés óta egészen a legutóbbi hetekig tulajdonképpen semmi érdemleges nem szivárgott ki a játékról (a [blizzard.com](http://blizzard.com) szűkszavú ismertetőjét és három-négy képet leszámitva), aztán március elején igencsak felgyorsultak az események. Először is három biztos embernek számító programozó nagy hirtelen elhagyta a céget (Pat Wyatt, a Battle.net, illetve a



A szokásos hétfégi gombászás az ork táborban ér véget

Starcraft és a Diablo multiplayer részeinek fő programozója, Mike O'Brien, a Battle.net kitalálója és a Warcraft 3 grafikai engine-jének egyik írója, és Jeff Strain, aki a Starcraft campaignszerkesztőjét írta), hogy egy új, elsősorban Internetes játékokkal foglalkozó fejlesztőcsapatot alapítsanak Triforge néven. Eközben Rob Pardo (Warcraft 3 fő-designer) Koreában egy sajtótájékoztatót bemutatót a népek öt, egyenként 15 másodperces movie-t a játékból – amit persze valaki kézikamerával felvett és másnap eldugult a Net a sok letöltéstől... Innen már nem volt megállás a lejtőn, a fejleszt-

tők nagy kegyesen meghajoltak a köz akarata előtt (még szép, amikor már 20-30 rajongói weboldal ostromolta őket napi száz levéllel...) és elkezdtek nyakra-főre nyilatkoztatni a játékról, sőt: már kétszer merészkedtek nyilvános fórumokon a rajongók elé, hogy a hirtelenjében felmerülő néhány száz ezer kérdésre megpróbáljanak értelmesen válaszolni a nagy tülekedésben. Néhányra sikerült is. Lássuk csak, miről is szól a Warcraft 3! Azt már tavaly ősz óta mindenki tudja (de azért az újszülöttek kedvéért gyorstalpalóban átvesszük még egyszer), hogy a soha el nem készült Warcraft Adventures



Zord csőszök figyelik a völgyben vadkempingező hordákat



színterét ültetik át egy "3D-s real time stratégiai szerepjátékba" (ej, be szép kifejezés!) – ez a stílus valahol a Diablo és a valós idejű stratégiák "kommandós" küldetési között helyezkedik el. A történet a Warcraft 2 befejezése után meghatározatlan számú évvel kezdődik, az orkok törzsek leigázva, szétzilálva, a sámánok mágiája és az ork istenek kultuszai a sárba tiporva hevernek. Ez az állapot igazán méltatlan és tarthatatlan, jön is főhősünk, Thrall, a rabszolgaságból szökött ifjú ork harcos (hah, ismét szólnak neki torokból a brutális ork harci kesergők...!), akinek házi feladata, hogy egyesítse a vidám kis anarchiában éldegélő orkokat, rendszabályozza meg a magukat felsőbbrendűnek képzelő embereket, és mellékesen mentse meg a világot az alvilágból egy hosszabb lélegzetű vakációra érkező démonok seregétől (egyébként Lángoló Légio néven futnak a drágák, és aki emlékszik még az első két rész daemonjaira, a már sejtethi kikerlő-mikről is van szó).

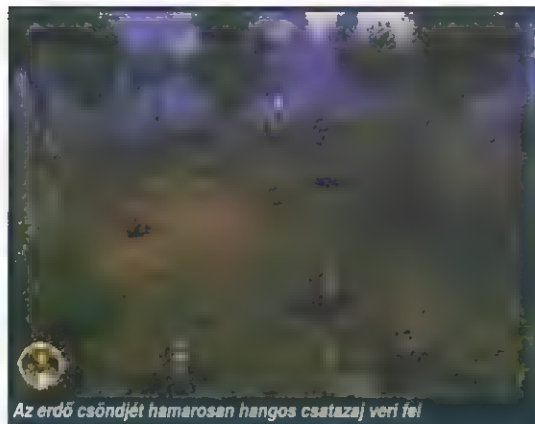
Ideje, hogy megvilágítsuk egy kicsit a homályos pontokat: először is mit tesz a fejlesztők által előszeretettel emlegetett role-playing strategy fogalma? Végy egy



Vajon hogy lehet ilyen lyukas szárnyakkal repülni?

szokványos fantasy szerepjáték-rendszert, jó bonyolult fejlődési szisztémával, képzettség-rendszerrel, mágiával és az egyéb esszenciális hozzávalókkal. Az egészet öntsd a real-time stratégiák kényelmesen kezelhető, bejáratolt, dinamikus, gyors játékmenetet biztosító kezelési rendszerébe, majd az egészet szórd meg a hagyományos stratégiák hősközpontú filozófiájával (lásd Heroes-sorozatot). A turmixhoz már csak egy kis eredeti Blizzard-féle zsenialitás szükséges, és máris előállt a vadonatúj remekmű! A régi Warcraft-részekből megmarad az erőforrás-gazdálkodás, a technológiánk és az egységeink fejlesztgetése, ám építkoznünk már nem kell (annyit...), és a harcba küldött csapatok az eddigi "harminc dárda plusz tizenöt íjász"-jellegű (azaz inkább jellegtelen) formából igazi kalandozó partikká avasznak, akik felfedezik nekünk a térképet és RPG-ből ismerős küldetéseket hajtanak végre a háború közben adódó uzsonnaszünetekből lecsippentett percekben.

A Warcraft kettő és a Starcraft három választható harcoló fele után most már



Az erdő csöndjét hamarosan hangos csatazaj veri fel

hat fajt irányíthatunk, bár a faj szó helyett esetenként helyénvalóbb lenne a fajok szövetsége kifejezést használni, mivel például az emberek oldalán törpek és elfek is harcolnak, akárcsak a régi Warcraftokban (az ogrék viszont kiváltak az ork fennhatóság alól!). Az emberek és az orkok eléggé adják magukat, mint játszható faj, a közös ellenség, a démonok légiója szintén, viszont az össznépi haddelhadd másik három szerencsés résztvevőjéről egyelőre nem nagyon hajlandók

négyben maximalizálják a számukat) és fejlettségük (csak a szintjükkel egyező számú katonát tudnak irányítani) egyenes arányban áll a harci potenciálunkkal. Persze hős híján vezető nélkül is ténykedhetnek a katonák, de ne csodálkozzunk, ha ezzel a morállal és ütőképességgel maximum egy használt papírzsebkendő lesznek képesek hosszas, hősies, ám szerencsére kevéssé véres harc áran legyűrni. Ha egy hősünk netán otthagyná a fogát egy cselepatében, még nincs olyan nagy gyász, hiszen egyszerűen feltámasztható a főhadiszálláson (bár a gaz hullarablók a nehezen összeszedegelt varazstárgyért azért elővigyázatosan magukhoz veszik megőrzésre), másrészt szerezhethetünk helyette újat mellekküldetések megoldásával vagy veterán harcosok továbbfejlesztésével. A hősök, illetve az általuk vezetett hadak valós időben, azaz egymással párhuzamosan ténykednek, így megeshet, hogy egyszerre akár három-négyet is sajátkezűleg kellene istápolni. Míg a Starcraftban egy ilyen helyzetben azért aránylag jól elverekedtek a magukra hagyott brigádok a saját elgondolásaik



Kicsiny táborúnk környéke néha repülőtérré válik

alapján is, itt ezt egy kicsit nehezebb lesz megoldani, mert hát egy hős mégiscsak értékesebb, mint tetszem azt néhány tucat egy-kettőre újragyártható Mutalisk. A hősök kiemelt szerepe mellett a legnagyobb változtatásnak a Starcraft-hoz képest azt tartják a fejlesztők, hogy míg ott a fejlesztés és termelés optimalizálása volt a kulcs a sikerhez, a Warcraft 3-ban a csaták minél taktikusabb levezénylése lesz az.

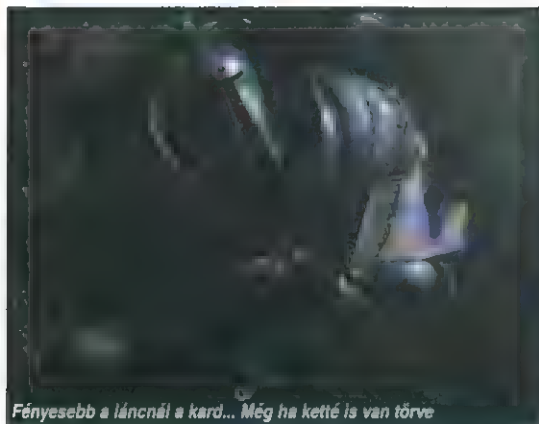
A Warcraft 3 világa a real-time stratégia-akban megszokottaktól eltérően nem kizárólag kisded háborúink játszótérként szolgál. Vannak semleges városok, amiket nem egészséges reflexből porig rombolni: itt értékes szövetségesekre, mágikus tárgyra és varázslatokra lelhetünk, valamint az ilyen helyeken lehet újabb hősöket a háborúknak szent ügye mellé állítani, illetve busás jutalommal kecsegtető mellekküldetéseket szerezni. A városokon kívül a további semleges helyszínek is nagy fontossággal bírnak: ilyenek a manaforrások, a szörnyek táborai, illetve a templomok, amik az általunk irányított fajtól függően lehetnek hasznosak, vagy messziről elkerülendők. A saját

nyilatkozni a készítő. (Nyilván nem azért, mert nem tudják, kik lesznek azok, inkább tartalelnak egy kis infót szűkebb időkre. Nem egy rossz módszer: ha esetleg lanyhulna a Warcraft 3-hiszténa, csak bedobják a következő játszható fél nevét, és máns övük az összes szalagcím az újságokban – tők ingyen ráadásul! A további fajok kérdéséről javában dúl a vita a rajongók között, a legtöbb tipp egyelőre egy élőhalott-birodalom létét támogatná, de ha a Blizzard továbbra is tartja a szokásos munkatempóját, még bőven lesz időnk tanakodni...

A játék egyetlen igazi nyersanyaga az arany lesz, amit szerezhethetünk a hagyományos módon (szegény peonokat halálra dolgoztatva a bányák mélyén), illetve alternatív módszerekkel (a vadonban különféle kincseket felkutatva a **hőseink vezette** csapatokkal). Nem véletlenül emeltem ki, hogy hőseink vezette, hiszen vezető nélkül nem létezhet igazi hadsereg, de még egy árva szakasz sem, így a hősök szerepe abszolút fontosságúvá válik: mivel ők vezethetik a csapatainkat, így mennyiségük (egyelőre úgy néz ki,







Fényesebb a láncnál a kard... Még ha ketté is van törve

városunk persze elsődleges fontosságú: ha elveszítjük, máris megcsodálhatjuk a közismert kétszer négybetűs feliratot. Városunk már alapban szépen kiépített infrastruktúrával várja, hogy belajuk, nem kell a nulláról mindent nekünk felépíteni. Benn a városban tulajdonképpen csak fejleszteni tudjuk az épületeket, hogy jobb katonákat/varázslatokat adjanak, de kinn a vadonban a klasszikus alapoktól való építkezés gyönyöreit is megízlelhetjük: kikötőket, farmokat, bányákat, fűrészmalomokat, hidakat (!) és őrtornyokat építhetünk a nekik megfelelő helyekre. A campaign a Starcrafttal ellentétben nem küldetés-alapú lesz, egyszerűen adott egy hatalmas pálya, ahol arra megyünk, azt csinálunk, amit akarunk, nincs konkrétan meghatározott feladat (az ellenfél legyőzésén kívül természetesen). A szerepjáték-elemek és az interaktív, nem-játékos szereplőkkel és helyszínekkel teli világ miatt a rengeteg Starcraft-játszmát elrontó "rush", azaz lerohanás-taktikák eleve halálra ítélték. Maga a játékmenet a Myth 3D-s csatáinak, és a Heroes 3 "bóklások ide-oda a hőssémmel"-típusú kalandozásának a keveréke lesz – bár a Myth-hasonlat azért sántít egy kicsit, hiszen ott aránylag sok katonából álló, harci alakzatba rendezett seregek ütköztek meg, itt pedig kis létszámú, de csupa speciális egységből álló partik küzdelmén dől el a háború. A Heroes-párhuzamot erősíti viszont, hogy nem tudunk új erődményeket, városokat építeni (starcraftul: "expandolni"), csak a már meglévő városokat foglalhatjuk el.

A hagyományosan a Blizzard-progra-

tervezik a helyi hálózatos és Battle.netes csatákat, és elsősorban a csapatjátékokra akarják a hangsúlyt fektetni. Ezt látszik erősíteni az is, hogy direkt támogatják a különböző fajú katonákból összeálló csapatokat – olyan speciális kombinált képességekhez és varázslatokhoz juthatunk így, amelyekről a két fajt külön-külön irányítva nem is álmodhatunk. A multi talán a leginkább neuralgikus pontja



Egy kép a kiadó tiszteletére (Havas/Sierra)

a játéknak, hiszen a kalapját vett trióval a cég legjobb multiplayer- és Internet-specialistái távoztak a cégtől... (Bár a Blizzardot az sem nagyon rázta meg, amikor '98 júliusában egyszerre tizen hagyták ott a kaliforniai főhadiszállást – az általuk alapított Fugitive (a szó szökevényét jelent – nomen est omen) nevű

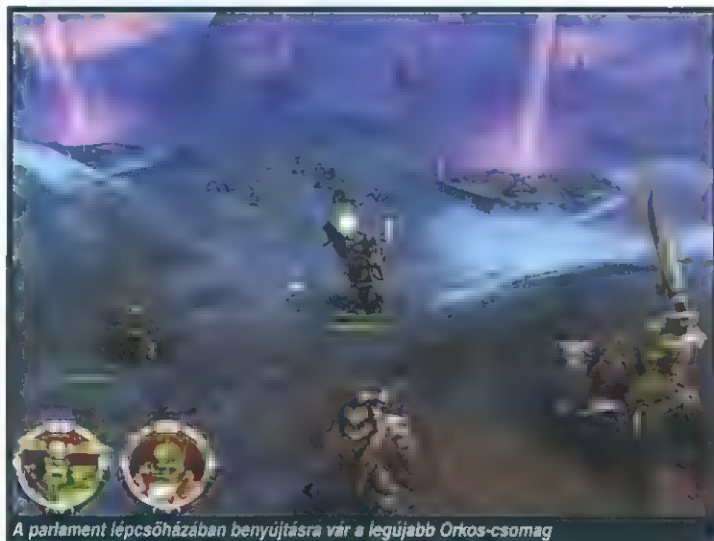
cégről azóta sem hallott senki.) Egészen felhasználóbarátnak és figyelemre méltónak ígérkezik a pálya- és campaign-szerkesztő is. Annak érdekében, hogy mindenki a lehető legegyszerűbben tudja módosítani a játék környezetét és a program paramétereit, az egyetlen hatalmas file-ba betömörített, össze-vissza kódolt adathalmaz helyett minden adat publikus formátumban tárolódik: a hangok .WAV-ban, a textúrák .TGA-ban, az egységek statisztikái .TXT-ben, stb. Egy egyszerű script-nyelvet is mellékelnek a játékhoz, amivel a first person shootereknél oly divatos modok gyártása válik igen egyszerűvé. Szintén FPS-ekből kölcsönött ötlet, hogy a játékban előadott produkciókat animáció formájában rögzíthetjük, és demóként bármikor újra lejátszathatjuk a programmal.

A grafika valami egészen brutálisnak tűnik – főleg, ha figyelembe vesszük,



ben táru a szemünk elé, de a kamerát csak elég korlátozott módon tudjuk kezelni: zoomolni például egyáltalán nem lehet, és a látószöveget állítani sem, kizárólag a terep forgatásának lehetőségét kapjuk meg. A fejlesztők szerint a kamera száz százalékosan szabad mozgathatósága teljesen felesleges dolog egy real-time programban: a játékos az első fél órában nagy gerjedelemmel forgatja-zoomolja-tekergeti a nézőpontot a látvány kedvéért, de a játék közben kisebb gondja is nagyobb annál, minthogy használatosabb nézőpontot próbáljon keresni az alapban beállítottánál. Hát, ebben lehet némi igazság, még ha elsőre a "minimális mennyiségű munkára való törekvés, majd annak eredményként való feltűntetése" elvének szép gyakorlati megvalósítását látja is benne a gyanakvó halandó...

Végül a legfontosabb, és mindenkit leginkább izgató dolog: a megjelenés dátuma. Ez mindig igen kényes kérdés egy Blizzard-termék esetében – a Warcraft 3-nál jelen pillanatban úgy néz ki a dolog, hogy késő tavasszal, vagy nyáron a Diablo 2 egyik CD-jén jelenik meg először egy hosszabb movie (esetleg egy egészen apró játszható résszel megspékelve), majd ősszel indul a szokásos sorsolós ezerfős publikus bétateszt, végül karácsonyra a végleges játék is a boltokban lesz. Aha. Azt viszont még nem tudják pontosan megmondani, hány CD-t is fog elfoglalni a játék (egynél biztos többet, mert minden fejlesztő többes számban beszél a korongokról, de pontos számot senki nem tud). Hát, erre a legenyhébb kifejezéssel élve is csak azt lehet mondani, hogy igen erős optimizmus lengi be a jóslatot, mindenesetre bizakodjunk. (Az ugyanis tudvalevőleg ingyen van.) En mindenesetre nem hiszem, hogy nagy kockázatot vállalok azzal, ha kijelentem: ha idén decemberben valóban a boltokban lesz a játék, az első két példányt magam fogom megvásárolni: az egyiket hazaviszem játszani, a másikat pedig a helyszínen megeszem a fejlesztők egészségére. Karácsonyi címlapnak mondjuk egészen barátságos lenne egy vidám ork, hetykén félrecsapott Téli-palotában.



A parlament lépcsőházában benyújtásra vár a legújabb Orkos-csomag



**Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!**

[illegible]

HEAVY GEAR 2  
 HELLCOPTER  
 HERETIC II  
 HEROES OF MIGHT & MAGIC COMPENDIUM  
 HEROES OF MIGHT & MAGIC II  
 HEXEN II  
 HELLFLORE  
 MODERN & DANGEROUS - FIGHT FOR FREEDOM  
 HUNTER HUNTED  
 I WAR  
 IAP  
 INDEPENDENCE WAR DEFENCE  
 INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE  
 INTERSTATE B2  
 ISRAELI AIR FORCE  
 JANE FA 18  
 JOHNNY HERBERT GP  
 JOHNNY BAZOKATONE  
 KINGS  
 KINGS QUEST MASK OF ETERNITY  
 KUNSON HONOUR GUARD  
 LANDS OF LORE II  
 LE MANS 24 HOURS  
 LEGO CHESSE  
 LEGO CREATOR  
 LEGO FRIENDS  
 LEGO RACERS  
 LEGO ROCK RAIDERS  
 LESBURS SUT LARRY ROCK  
 LEON KING II  
 LITTLE BIG ADVENTURE 2  
 LODERUNNER II  
 LOST EDEN  
 LUFTWAFFE COMMANDER  
 LULA DOUBLE PACK  
 MIA2 ABRAMS  
 MAGIC II MATHEN  
 MAGIC SPECT MODERN WORLDS  
 MARY KINGS RIDING STAR  
 MASTERMIND  
 MAX 2  
 MAXIMUM ROAD RACE  
 MECHWARRIOR 3  
 MEGA PAK 3  
 MEN IN BLACK  
 MEGALIX KWAN FIGURE SKATING  
 MISTON MADNESS  
 MIB ALEY  
 MIGHT & MAGIC VI  
 MIGHT & MAGIC VII  
 MISSING IN ACTION  
 MODERN WARFARE COLLECTION  
 MONACO GP 2  
 MOTO RACER  
 MOTO RACER 2  
 MYTH II  
 MYTH II SOULBUGHTER  
 NAM  
 NASCAR PINBALL  
 NASCAR ROAD RACING  
 NATIONS FIGHTER COMMAND  
 NAVY STRIKE II  
 NBA CHAMPIONSHIP 2000  
 NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE  
 NEVEWOOD  
 NHL 2000  
 NHL CHAMPIONSHIP 2000  
 NHL CHAMPIONSHIP 2000  
 NIGHTMARE CREATURES  
 NO RESPECT  
 NOCTURNE  
 NORTH VS SOUTH  
 NOX  
 NUCLEAR STRIKE  
 OFF LIGHT AND DARKNESS  
 OUTCAST  
 OUTPOST 2  
 OVERBOARD  
 OVERLOAD  
 OVERLORD  
 PANDEMONIUM 2  
 PANDORAS BOX  
 PAPER GENERAL 30 ASSAULT  
 PATRIOT  
 PEPPERS ADVENTURE IN TIME  
 PHARAOH  
 PIZZA TYCOON  
 PLANE CRAZY  
 PLUMESCAPE TORMENT  
 POD GOLD  
 POOL SHARK  
 POPULOUS 3 DATA  
 POWERBOAT RACING  
 PRECISION RACING  
 PRO FISHING 3D  
 PRO PINBALL THE WEB  
 PRO PINBALL TIMESHOCK  
 PSYCHO PINBALL  
 QAD  
 QUAKE II ARENA  
 QUAKE RESURRECTION PACK  
 QUEEN THE EYE  
 QUEST FOR GLORY  
 QUEST FOR GLORY 2  
 QUEST FOR GLORY 5  
 RAGE OF MAGES  
 RAILROAD TYCOON II - DATA DISK  
 RAINBOW SIX MISSION PAK  
 RAYLI BAIKOSKAG  
 RAYMAN  
 RAYMAN 2  
 RAYMAN MATEX & OLIVAS  
 RED WACK  
 REDGUARD  
 REDLINE  
 REDLINE RACER  
 REDNECK RAMPAGE HIDES AGAIN  
 REDNECK RAMPAGE - DATA  
 RESIST EVIL 2  
 RETURN OF THE PHANTOM  
 REVENANT  
 ROBOMURBLE  
 ROLLERCOASTER TYCOON DATA  
 SABRE ACE  
 SCARS  
 SCORCHED PLANET  
 SCORPIONER 2  
 SECRET OF THE CASTLE  
 SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2  
 SENSIBLE DOLF

11000	SEPTERRA CORE
11000	SETTLERS III
11000	SETTLERS III MISSION
7000	SEVEN KINGDOMS II
4000	SHADOW COMPANY
11000	SHADOWMASTER
11000	SHATTERED LIGHTS
4000	SHOCKWAVE ASSAULT
4000	SHOCK MOBILE ARMOR DIVISION
11000	SHOGUN
10000	SHOGUN PAK
7000	SMALL SOLDIERS
10000	SOLDIERS AT WAR
9000	SOUL REAPER
10000	SPEC OPS 2
9000	SPECTRE VR
10000	SPEED BUSTERS
15000	SPEND HASTE
11000	SPIRIT OF SPEED 1007
11000	SPIROU
11000	SPIROU 2
11000	STAR COMMAND REVOLUTION
9000	STAR FLEET COMMAND
11000	STAR TREK HIDDEN EVIL
11000	STAR TREK STAR FLEET COMMAND
11000	STAR WARS BEHIND THE MAGIC
11000	STAR WARS SHARDS OF THE EMPIRE
11000	STAR WARS SUPREMACY
11000	STAR WARS X WIND COLLECTOR'S EDITION
11000	STAR WARS XYING VS THE FIGHTER
3000	STARSHOT
4000	STEEL PANTHERS III
4000	STRATEGO
11000	STREET WARS
9000	STRIKE COMMANDER
11000	SUPER BUSBY
11000	SUPERCARDS INTERNATIONAL
4000	SWAT 3
4000	SWAT 3
1000	SYSTEM SHOCK II
1000	SYRRAN
11000	TAROT
11000	TEAM APACHE
11000	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
10000	TEN PIN ALLEY
10000	TERMINA
9000	TEST DRIVE 5
9000	THE CIVIL WAR
9000	THE FIFTH ELEMENT
11000	THE SIMS
11000	THEME HOSPITAL
9000	THEME PARK WORLD
10000	THOMAS & FRIENDS
3000	TIBERIAN SUN
11000	TIME WARRIORS
7000	TINTIN IN THE TITLES
4000	TOCA
5000	TOMB RAIDER IV
11000	TONKA CONSTRUCTION
11000	TONKA SEARCH & RESCUE
11000	TOP SHOT
1000	TOP TEN PACK II
1000	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS
3000	TOY STORY 2
11000	TRAIN TOWN
11000	TURFLE CONFLICT
1000	TUMBLE B1
8000	TURK 2 - SEEDS OF EVIL
11000	ULTIMA 6 PAGAN CYCLIC
10000	ULTIMATE LEMMINGS
11000	UNCLIV AVIATION
11000	UNREAL TOURNAMENT
11000	UP WOLVES
11000	URBAN ASSAULT
11000	URBAN CHAOS
11000	URBAN RUNNER
3000	USA4
3000	V RALLY
1000	VESZHELZYET
4000	VICIOUS
1000	VIPER RACING
1000	VIRTUAL POOL HALL
11000	WAR BREEDS
11000	WARCRAFT
11000	WARHAMMER PAK
11000	WARWIND II
11000	WORLD LEAGUE SOCCER III
11000	WORLD RALLY FEVER
4000	X COM INTERCEPTOR
11000	XENOCRACY
4000	XIG
11000	
11000	
12000	ADDITION PRIBALL
7000	CIVILIZATION
10000	COLONIZATION
1000	CYBER GLADIATOR
3000	F1 GRAND PRIX
1000	GOODS
11000	GRAND PRIX MANAGER
11000	GRAND PRIX
11000	LORDS OF THE REALM
11000	MAGIC POCKETS
2000	MASTERS OF ORION
11000	NASCAR RACING
10000	SMALL SOLDIERS
7000	SPACE QUEST IV: ROGER MOORE
10000	SPEEDBALL 2
3000	ULTIMATE RACE PRO
4000	XENON X
5000	
5000	
7000	
11000	101 COLLECTORS EDITION
11000	30 ASTRO BLASTER
11000	30 FROG MAN
5000	30 MAZE MAN
4000	BLAST THROUGH
2000	CARD CLASSIC & SOUTHAIR GOLD
5000	CARD CLASSIC
1000	CROSSROADS & PUZZLES
5000	CUBE HOPPER
6000	GALACTIC INVASION
11000	GALACTIC PATROL
11000	GALAXY OF BRAIN BURNING
1000	GALAXY OF GAMES 1 & 2
11000	GALAXY OF GAMES FOR GIRLS
5000	GALAXY OF GAMES FOR GIRLS
11000	INTERGALACTIC EXTORTIONATOR
2000	MAJONGER, GAME OF FOUR WALL

[illegible]

2000	CRASH JET BOARD
2000	COCO BAILOUT
2000	KOMODE MOE
2000	DR NEO CORTEX
2000	CRASH BAMBOUT
2000	CRASH DEEP DIVE
2000	CRASH HIGH FLYING
2000	COCO WAVE RIDER
2000	DINGLE DINGLE
2000	N GIN
2000	N TROPY
2000	MORTAL KOMBAT
2000	SEKTOR
2000	INTANA
2000	JOHNNY CAGE
2000	BEATLES YELLOW SUB
2000	GEORGE
2000	RINGO
2000	PAUL
2000	JOHN
2000	POPEYE
2000	POPEYE OLIVE OIL 7"
2000	POPEYE 6"
2000	POPEYE AND OLIVE PA
2000	MOVIE MABACS
2000	SCREAM
2000	CHUKY
2000	THE CROW
2000	PSYCHO
2000	PUMPKINHEAD
2000	HALL DWEEN
2000	DUKE NUKEM
2000	DUKE NUKEM
2000	SPAWN DARK AGES 11
2000	THE SKILL QUEEN
2000	MORRIS
2000	BLACK KNIGHT
2000	OGRE
2000	THE RAIDER
2000	SPELLCASTER
2000	SPAWN SORTMENT 13
2000	CURSE OF THE SPAWN
2000	ZEUS
2000	HATCHET
2000	MEDUSA
2000	SPAWN SORTMENT
2000	THE NECHROMANCER
2000	GLANTUS AND TUSKA
2000	VIPER KING
2000	MANDARIN
2000	TORMENTOR
2000	SPAWN TECHNO 15
2000	CYBER SPAWN
2000	IRON EXPRESS
2000	STEEL TRAP
2000	WARZONE
2000	GRAY THUNDER
2000	QUAKE SORTMENT I
2000	MAJOR
2000	ATHENE
2000	IRON HADEN
2000	SLEEPY HOLLOW
2000	THE HEADLESS HORSE
2000	CHABOD CRANE
2000	THE CRONE
2000	METAL GEAR SOLID
2000	SOLID SHAKE
2000	MIRYL SILVERBURGH
2000	LIQUID SHAKE
2000	REVOLVER DECELOT
2000	SPYGLASS MANTIS
2000	SPIRIT WOLF
2000	V.I.CAN RAVEN
2000	NIRVA
2000	THE SIMPSONS
2000	BART SOFT
2000	HOMER SOFT
2000	MIMI BLISTER
2000	CORGI CLASSIC
2000	ROUTE MASTER BUS
2000	OPEN TOP ROUTEMAS
2000	1 64 TXI TAXI-BLACK C
2000	1 38 TXI TAXI-BLACK C
2000	1 84 SCALE GIFT SET
2000	B. R. GREEN UNION JA
2000	UNION JACK MINI
2000	1 64 AUSTIN MARTIN D
2000	1 64 AUSTIN MARTIN D
2000	1 64 FORD MUSTANG K
2000	1 64 MERCURY COUGA
2000	1 64 AUSTIN MARTIN G
2000	1 64 LOTUS ESPRINT
2000	1 64 LOTUS ESPRINT H
2000	1 64 FORD MUSTANG K
2000	1 64 SUNBEAM
2000	1 64 TOYOTA 2000
2000	MR BEANS MINI 1 36
2000	TROTTERS VAN
2000	STEADY EDDIE
2000	STEADY EDDIE
2000	OLIVER OVERDRIVE
2000	JORETTA LORRY
2000	JOCK THE TANKER
2000	RICK VAN RENTAL
2000	ANGIE AMBULANCE
2000	STEADY EDDIE HARD
2000	STEADY EDDIE WOOL

[illegible]

ACTUAL SMOCKER	1999
APACHE LONGBOW	1999
ARCHPELAGOS 2000	2000
ATOMIC BOMBERMAN	1999
BALDIES	1999
BENEATH A STEEL SKY	1999
BROKEN SWORD	1999
BROKEN SWORD 2	1999
CANNON POWDER TERRACE/DEWAPACHE LONGBOW	1999
CANNON POWDER	1999
CANNON POWDER 2	1999
CHAMP MANAGER 2/F 16J W. SNOOKER	1999
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	2000
CHARM THE RIFT	1999
CONSPIRACY	1999
CREATE-A-SHOOK	1999
DARK GOLGY	2000
DUNE	1999
F-14 FLEET DEFENDER	1999
F 16 FIGHTING FALCON	1999
FALCON 3.0	1999
FIELDS OF GLORY	1999
FUP OUT!	1999
G.T.A.	2000
GOAL 1	1999
HAND OF FATE	1999
HIND	1999
IRON ASSAULT	1999
JIMMY WHITE SNOOKER	1999
KICK OFF '97	1999
LURE OF TEMPTRESS	1999
MAGIC KARTS	1999
OUTLAW RACERS	1999
PIZZA TYCOON	1999
PLAYER MANAGER 2	1999
PRAY FOR DEATH	1999
RAILROAD TYCOON DELUXE	1999
SCREAMER	1999
SCREAMER 2	1999
SENSIBLE GOLF	1999
SUPREMACY 5000	1999
SPEC OPS	2000
SUBWAR 2000	1999
TERRACE	1999
THE REAP	1999
THIS MEANS WAR	1999
THREE LIONS	2000
TILT	1999
TOONSTRUCK	1999
TOONSTRUCK/ACTUAL SMOCKER	1999
UFO ENEMY UNKNOWN	1999
VIRTUAL GOLF	1999
VIRTUAL KARTS	1999
WARCRAFT	1999
WORLD RALLY FEVER	1999
WORMS	1999
WORMS: ATOMIC BOMBERMAN	1999
WORMS: REINFORCEMENTS	1999
ZOO 2	1999

BLADE WARRIOR	1990
BUFFS BROTHERS	1996
GP MASTER	1990
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
MILLER, A	1999
TV SPORTS BASKETBALL	1999

## JÁTÉK ÉS AKCIÓFIGURÁK

4.5" POWERPUFF GIRLS	1989-
7.5" POWERPUFF GIRLS	2000-
6" PLUSH BEAN PPGIRLS	1999-
<b>COW AND CHIKEN</b>	
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG. SQUIRTERS	1992
	1499
<b>HANNA BARBERA COLLECTIBLES</b>	
MINIATURES	1995
COW AND CHIKEN ACTION FIG.	1992
JOHNNY BRAVO ACTION FIG.	1992
DEXTERS LAB ACTION FIG.	1992
DANDY ACTION FIG.	1992
YOGI ACTION FIG.	1992
TOP CAT ACTION FIG.	1992
MRP ACTION FIG.	1992
<b>CRASH BANDICOT SORTIMENT I</b>	
CRASH ACTION FIG.	2000

ADULT KIM PERSONAL	1989
CIVILIZATION	1990
COLONIZATION	1990
CYBER GLADIATOR	1991
F1 GRAND PRIX	1990
GOODS	1989
GRAND PRIX MANAGER	1990
INCA	1989
LORDS OF THE REALM	1989
MAGIC POCKETS	1990
MASTERS OF ORION	1990
NASCAR RACING	1990
NAIL SOLDIERS	1990
SPACE QUEST W/ ROGER WALCO	1990
SPEEDBALL 2	1990
T. T. MATE RACE PRO	1991
T. T. MATE	1991

30 ASTRO BLASTER	3699
30 FROG MAN	3599
30 MAZE MAN	3599
BLAST THROUGH	3599
CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD	3999
CRUZY DRAKE	3599
CROSSWORDS & PUZZLES	3599
CUBE HOPPER	3899
GALACTIC INVASION	3699
GALACTIC PATROL	2699
REVERSIBLE 100 30 TETRIANIA	3599
GALLERY OF BRAIN	3599
GALLERY OF GAMES 1&2	3599
GALLERY OF GAMES FOR GIRLS	3599
GALLERY OF MAJONG	3799
INTERGALACTIC EXTREMATOR	3699
MAJONGUNG, GAME OF FOUR WINDS	3599







# NOX

★ Karrier a nyolcas kerékkulcstól a lovagi pallosig

## ISZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Felvezető: Westwood  
Kiadó: Electronic Arts  
website: www.westwood.com  
Minimum konfiguráció: P200MMX, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM  
3D gyorsító: —  
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Még egy hónap, még egy Diab-  
lo-klon. Ez az illetlen gondolat  
jutott először eszembe, mikor  
megpillantottam a Noxot. Márpedig ez  
nem volt különösebben jó előjel, mi-  
vel az efféle próbálkozások – egy-két  
üldöző kivételtől eltekintve – eddig  
nem sok kellemes pillanatot loptak  
szürke kis életembe. Alapos utánajá-  
rással (érted: rövid kutakodás a West-  
wood site-on két Utopia-forduló kö-  
zött) aztán sikerült kiderítenem, hogy  
az alkotók és némelyik online játék-  
magazin minden fogadkozása ellenére  
kezdeti sejtésem igaznak bizonyult.  
Akár szóról szóra elismételhetném a  
Revenant kapcsán írtakat, mivel a  
"pergőbb, izgalmasabb játékmenet"  
és "realisztikusabb harcrendszer" ki-  
tételeket olvasgatva igen erősen elu-  
ralkodott rajtam a dőja vu. Ez mond-  
juk szintén bajjós ómen volt; mivel a  
gyönyörűen megfogalmazott ígéretek  
a Revenant esetében kimerültek az A,  
B és C billentyűk bösz pütölésében  
és némi egérrángatásban.

Na jó, nem szírom tovább a gyász-  
hangulatot (még félreért valaki): a Nox  
azért ennél egy fokkal jobban sikerült.  
Mégpedig egy jókora fokkal. Eleinte  
barokkos túlzásnak minősítettem,  
hogy a játék gyorsaságát és hangula-  
tát bizonyos fórumokon inkább a  
Quake III-mal vetették össze. Néhány  
órányi bösz vagdalkozás után aztán rá



kellett döbbennem, hogy annyira nem  
is sántít ez a hasonlat. Először is a  
Nox cselekménye valóban gyors, egy-  
egy ütközet másodpercek alatt véget  
er, kiélezett helyzetben pedig a legap-  
róbb hiba is végzetes lehet. A reflexek  
itt sokkal többet számítanak, mint a  
Diabloban, ahol különféle tárgyak/  
varázslatok kombinációja jelentette a  
biztos utat a győzelemhez. Ravasz-  
kodni, taktikázni ugyan itt is lehet, ám  
a megfelelő időzítés és ritmusérzék  
nélkül itt senkinek nem terem sok  
babér. Hogy ez jó-e avagy sem, ki-ki  
döntse el maga. Egy dologra minden-  
esetre mindenki készüljön fel lelki-  
ben: a Nox sokkal inkább ügyességi,  
semmint szerepjáték – bármit is su-  
galjon a háttértörténet és az erőtelje-  
sen diabloid kezelőfelület. A program  
másik nagy hasonlósága a Quake-  
kel, hogy a Westwood programozói érez-  
hetően a multiplayer-játékokra helyez-

ték ki művüket.  
Hogy ez miért  
jó? Passz. Elvi-  
leg mindhárom  
karakterhez tar-  
tozik egy saját  
történet, külön-  
böző kincsekkel  
és küldetések-  
kel. Ez ugyan  
szép és jó, ám maguk a helyszínek va-  
lahogy igencsak hasonlítanak egy-  
máshoz (érted: ugyanazok), még ha  
más sorrendben is követik egymást.  
Ez persze még nem lenne baj. A vélet-  
lenszerűen generált térképekkel in-  
kább elő sem hozakodok – úgy tűnik,  
hogy a technikai bravúr végrehajtásá-  
ra a NASA-n, Supermanen és a Bliz-  
zard kreatív-stábján kívül senki nem  
képes. A bajok gyökere egyébként  
magukban a küldetésekben rejtőzik,  
mivel azok egy cseppet egysíkúra

sikeredtek. A 'tedd ide-vidd oda'-fel-  
adatokat az ötödik felvonás vége felé  
már határozottan fárasztóvá válnak, a  
cselekmény pedig leragad a 'vágd  
szét őket, hogy fájjon'-szinten. A  
kalandszádra viszont nem lehet egy  
rossz szavam se, mivel ilyesmivel  
eddig nem találkoztam. A dolog már  
csak azért is bosszantó, mert maga a  
játék mindezek ellenére is jó. Különö-  
sen az Interneten, népszerűbb társasá-  
ban nyomtatva (nem beszúrni, te  
piszkos fantáziájú főszerk!) villogtatja  
országunkörmeit, a szó-ló-játék során  
végig az a kellemetlen érzés kísértett,  
hogy valójában gyakorló-pályákon  
barangolok, melyeknek egyetlen célja  
az ember-ember elleni küzdelmekre  
való felkészítés. Érdekes üzletpolitika,  
de jelen pillanatban még kissé korni-  
ha egy kicsivel több figyelmet fordít-  
tattak volna azokra a fránya küldeté-  
sükre és hangulatra, a Nox felirat mel-  
lett legalább egy ezüst-tehén kérőd-  
ne előgedetten.

**Mennyi keresetien sző  
egy keresetien hősről!**

Las Vegas, Szeptember 3, 1999 –  
hősrünk, Jack, aki napközben autózó







## Varázsló

Gondolom mindenki kitalálta, hogy miben rejlik e beszédes nevű kaszt erőssége. Szóval varázslatok... hát ezekből biza akad egy pár. Szám szerint 45, ami még korsóból is sok, kombinálni tehát lehet. Annál is inkább, mivel varázslónk egy igen vicces, varázscsapda névre hallgató szerkezetbe egyszerre akár több bűvigét is bebörtönözhet. Amint valaki óvatlan módon rálép erre a kedves kis meglepetéscsomagra, az abban lapuló varázslatok azonnal elszabadulnak és egyszerre fejtik ki a delikvensen a hatásukat. Akad néhány különösen pusztító kombináció, melyek még a legmasszívabb főellenfelekkel is pillanatok alatt végeznek – ezek után tán érthető, hogy miért örvendenek a varázslók oly nagy népszerűségnek a Westwood szerverein. Mondjuk köpenyes barátaink élete sem fenéig tejfel, mivel a fegyveres harchoz a legcsekélyebb mértékben sem értenek. Az idéző végső megoldás gyanánt még előkaphatja lőját, ám a varázsló mana híján legfeljebb egy gyors sprintben reménykedhet, a rutinos játékosok épp ezért mindig tartanak maguknál pár üvegnyi kék lötytyőt. Érdekes megoldás, hogy sok támadó varázslatot akár menekülés (azaz mozgás) közben is el tudunk löni. Ennek köszönhetően nyílt terepen a varázsló szinte verhetetlen, de némi gyakorlás után még a legkacskaringósabb labirintus mélyén is sikeresen alkalmazhatjuk ezt a futóvadlövész-taktikát.

Mint az eddigiekből kiderült, kombinációs lehetőségek tekintetében mindenféleképp a varázslót viszi el a pálmát. Amennyiben van időnk logikusan megtervezni akcióinkat, s ehhez mérten összeállítani varázslatlistáinkat, a siker szinte bizonyos. Az már más kérdés, hogy a Nox gyors (helyenként talán már zavaróan gyors) játékmenetének köszönhetően erre a lehető legritkább esetben lesz módunk, különösen nem a multiplayer-űtközetek vad zűrzavarában. Van hat-nyolc kis kedvenc, azaz minden helyzetben és minden ellenfél ellen kiválóan használható varázslat, így tehát a profi játékosok többsége szinte kizárólag ezeket használja. A többi meg jó lesz szobadisznek.

relő, este pedig egy lakókocsiban hajtja álomra fejét. Nem egy születt hős, ám mégis azzá válik, mikor egy kozmikus baleset következtében TV-jével egyetemben Noxra, a varázslatok és szörnyetek világára keveredik, hogy szembeszálljon Hecu-

másik világba" alapszituációt, a Westwoodos fluknak viszont nagyon nem jött össze a dolog. Ami pedig nem időtlen és debil a háttértörténetben, az emészthetetlenül sablonos: vannak gonosz nekromanták, van Elmúlás Botja, vannak élőhalott hordák és a

többi szokásos fickó. Szerencsére nem kel túl sokat foglalkozunk ezekkel a kínos részletekkel, mivel a játék alapvetően nagy szörnyek véres lemészárlásáról

## Kalandra roham

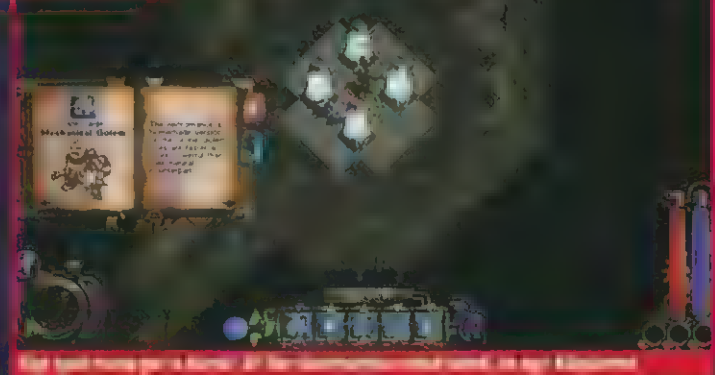
Miután kihevertük a nyitó-animáció sokkját, akár bele is vághatunk a karakteralkotás nem mindennapi kihívásokat támasztó feladatába. Ez leginkább egy név kiigyalásában (az alapértelmezett Jacket egy kobramarás gyorsaságú csuklómozdulattal adtam át az enyészetnek...), fejszerkezetünk megtervezésében és ruhatárunk színének meghatározásában merül ki. A tulajdonságok, képzettségek és varázslatok összeválogatásával nem is kell bajlódunk, mivel a nagy kalandokat egy husággal és zéró gyakorlati ismerettel kezdjük. Ja, és megválaszthatjuk hősünk kasztját is, ami az



Megvan a nyílvesző! Most küldi belém holmi galád orvívész

bával, a gonosz varázslónővel. Hősünk csak haza szeretne jutni, ám ehhez előbb meg kell mentenie a különös földet...

Igyekeztem szó szerint idézni a Nox hivatalos site-ján megbúvó, rövid összefoglalót a játék kerettörténetéről. Hát izé. Szóval ez így valahogy nagyon nem jó. Mondhatni nem Jack utazása, hanem ez a kaotikus izé a kozmikus baleset, amit egyesek nem áttalanak "történetnek" nevezni. Az nem baj, ha egy játék nem veszi magát komolyan: a Monkey Island illetve Discworld sorozatnál például kifejezetten szórakoztató volt a vércsirkék kacsa formájú lufik, sorsüldözött koponyák és használthajó-kereskedők összefegyveremi támadása. A Noxban viszont nagy bakot lőttek ezzel a tornacsukás autó-buherátorral és hasonlószerű társával. A sztorit és az átvezető animációk beszólásait sem viccesnek, sem pedig hangulatosnak nem nevezném. Talán debilnek, kis jóindulattal gyermeknek... Az Another World és Heart of Darkness alkotói jól megoldották ezt az "átkeveredünk egy



szól, nem pedig holmi logikusan felépített cselekményről. Nem is bajlódok tovább a mulatságos tulajdonnevekkel és cseppet sem mulatságos anarizmuskokkal – az askéta illetve enyhén gyermeketeg beállítottságú olvasók majd úgyis kisilabizálják a lényegét az átvezető videókból (amik viszont tényleg hihetetlenül látványosra és helyenként hangulatosra sikeredtek). Kár értük.

eddigiektől eltérően már korántsem lényegtelen apróság. A harcosok, varázslók és idézők erősségeiről és gyengéiről a mellékelt kis helylopók





ban olvashattok. Kasztunk a történet menetét éppúgy meghatározza, mint a felvehető tárgyakat – egy varázsló tehát nem fog térdig gázolni a kétkezes pallosokban. Nagy mértékben függ e választástól a követendő taktika és maga a játék jellege is. Harcosokkal nyomulva például még inkább előtérbe kerül a Nox ügyességi jellege, míg egy varázsló esetében jóval több agymunkát igényel a gonosz nekromanta-nő megrendszabályozása. Mellesleg az egyes kasztok elég jól ki lettek súlyozva, noha a különféle fórumokon késhegyre menő viták folynak a nyerő karakterek témakörében. Szerintem a maga módján mindegyik kaszt életképes, bár a játék közepétől – szigorúan személyes és részrehajló véleményem szerint – a varázsló némileg kiemelkedik a mezőnyből. Egyébként mind a varázsló, mind pedig az Időző rá van utalva az éltető manára (ez eddig nem túl meglepő), amit legkönnyebben a pályákon szétszóró, kéken fluoreszkáló köoszlopokból nyerhetünk ki (ez már annál inkább). A manakutak időlegesen ugyan kimerülhetnek, ám szép lassan mindig feltöltődnek, a Diablo igen idegesítő bevásárló-túráinak tehát búcsút is inthetünk.

Miután ki-ki megmártózt az interaktivitás háborgó tajtékjaiban, akár oda is lehet csapni a lovak közé. Az mondjuk első pillantásra felfedezhető, hogy a játék kezelőfelülete nem kevés hasonlóságot mutat a már annyit emlegetett D butús előddel. A kék mana- illetve piros életerő-csík gondom aligha igényel különösebb me-



gyarázatot. Kellemes újítás, hogy mindkettőhöz kapcsolódik egy shortcut, mellyel azonnal használatba vehetjük az adott értéket növelő tárgyaikat. E megoldásnak köszönhetően nem kell harc közben és előtt hosszasan turkálnunk a tárgylistában, ami szerintem nem egy rossz ötlet. A közepén látható kis ikonerdő (eleinte inkább sivatag) a varázslatokat és egyéb képzettségeket jelképezi, melyeket öt különböző csoportra oszthatunk. A harc hevében kissé körülményes a váltogatás a különböző csoportok között, így nem árt némi időt szánni a kedvünkre való kombinációk összepárosítására. Egy varázsló például nem kevesebb, mint 45 különböző bűvigét használhat – ami nem

egyszer igen komoly kavarodáshoz vezethet. A készítőik javára legyen mondván, hogy az irányítás szabadon módosítható és variálható, így ki-ki saját anatómiájához igazíthatja azokat a fránya shortcutokat.

Maga az irányítás tehát igen kulturált, ami történetesen a Nox grafikájára is áll. A Diablo2 screenshotok mellett mondjuk kissé szürkén és unalmasan festenek ezek a tájképek, de ez nagyjából a PC-s játékok 99%-ra igaz. Ami viszont valóban egyedire sikeredett, az a látótér megvalósítása. A lövonal annyire realisztikus kezelése eddig legfeljebb a kommandós-játékokra volt jellemző, leginkább a Commandosban látott megoldáshoz tudnám hasonlítani a dolgot. A Noxban például igenis lehet orvlövészkedni egy ház ablakából, illetve egy kerítés mögül. Más kérdés, hogy általában mi vagyunk az efféle sunyi húzások szenvedő alanyai. A látótér-besötétítés legfeljebb annyiban lehet zavaró, hogy a terep már bejárt részét is koromfeketével jelöli a program, ami különösen a zerguzos labirintusok melyén bókászva lesz kicsit idegölő.



### Harcos

Kissé debil stílusban akár úgy is fogalmazhatnánk, hogy a harcos harcol. Általában jókora, barátságtalan kinézetű fémszerszámmal hadakozik, a mafiásokat pedig jól bírja – kell-e ennél több? A Nox készítői mindenestre igennel felelnének erre a kérdés-re, mivel játékukban a harcos meglepően érdekesre sikeredett. A mágia jeles művészete iránt ugyan nem túl fogékony, ám őt különleges képességet is eltanulhat kalandozásai során, ami némileg színesebbé teszi a "kattints rá a rohadékra" jellegű játékmenetet. Ezeket a varázslatokhoz hasonlóan használhatjuk, csak épp manára nem lesz szükségünk – néhány másodpercnyi pihenő után ismét útjára indulhat a gyötör.

A legjobban használható képesség kétségkívül a *Berserker Roham*, mely leginkább az amerikai pankráció harsány mosolyra fakasztó közdelmeit idézi: harcosunk nekiront az ellennek és lenyom neki egy jókora mafiást, amitől pötytyet megszédül az illető. Igazán tréfássá persze akkor válik e támadás, ha elszámoltuk magunkat, ekkor ugyanis a deli vitéz vidáman tovarobog a legközelebbi szilárd pontig. Kínos. Az efféle vídám jelenetek persze a mögöttünk kibicelők rekeszizmain kívül élet-erőnket is hajlamosak megrongálni, tehát azt a "berserker" jelzőt kerétek komolyan venni. Legalább ennyire csúnya meglepetés a *Csataüvöltés*, melytől a gyengébb idegzetű ellenfelek megdermednek. Legalább ennyire kedves képzettség a *Szigony* is, mellyel a kiszemelt ellenfelet közelebb ránthatjuk magunkhoz. Tudunk még *Osonni* is, amivel egyfelől elkerülhetjük a nemkívánatos pofozkodásokat, másrészt pedig átóvakodhatunk a csapdák fölött is. Akinek pedig még ez se lenne elég, az a *Farkas Szemével* kiszúrhatja a rejtőzködő illetve láthatatlan lényeket. Lehet válogatni és tápolódni... Egy jól irányzott Berserker Rohammal lepjük meg az ellenfelet, nyomjunk be néhány mafiást és a Csataüvöltés gyakori használatával akasszuk meg az ellentámadásokat. Egy dolog biztos: hiába a sok HP és bivalyt is letaglózó sebzések, e különleges képességek gyakori használata nélkül igen szoros ismeretséget köthetünk a "load game" menüvel.

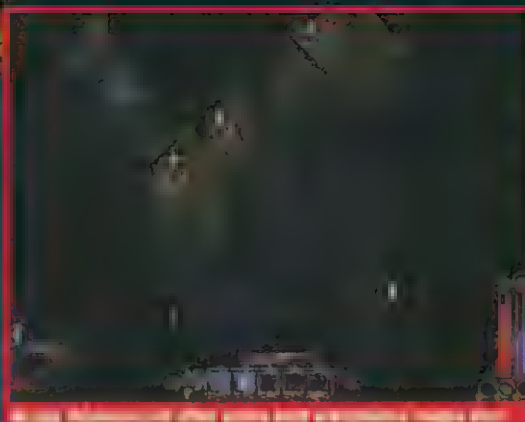






## Idezo

Kissé félrevezető e név, szerintem a Druida megnevezés egy fokkal talá-  
lőbb lenne. Hősünk legnagyobb erős-  
sége a különféle lények elbájlása il-  
letve megidezése, így magasabb szín-  
ten egész népes kis hordakat gyűjt-  
het maga mellé. Maga az elbájlás  
elég egyszerűen zajlik: használjuk a  
varázslatot a legközelebbi lényen, s  
az néhány másodpercnyi szemezés  
után be is áll kicsiny csapatunkba.  
Összesen négy lény állhat így módon  
uralmunk alatt, de a méretesebb ször-  
nyek egyszerre akár két helyet is el-  
foghatnak. Tovább bonyolítja a dol-  
got, hogy csakis azokat a teremtmé-  
nyeket bájlolhatjuk el, melyek perga-  
menjét már begyűjtöttük. Ezeket a  
pergameneken olvashatunk néhány  
szót is a figuráról, bár igazán használ-  
ható információkkal nem halmoz el a  
program – ennek ellenére igencsak  
megéri minél többet összegyűjteni  
belőlük, elvégre a világ legkényelme-  
sebb dolga másokkal elvégeztetni a  
piszkos munkát. Ezzel csak az a  
gond, hogy az elbájlott illetve megide-  
zett lények sajna ugyanazon algori-  
tmus alapján mozognak, mint vadon  
élő társaik, márpedig ez nagyon nem  
jó. Különösen vérlázító, mikor a leg-  
vadabb harc közepén hordáink egy  
sebesült, s épp ezért vadul menekülő  
ellenfelet vesznek üldözőbe, míg ide-  
zőnk egymaga kénytelen szembenéz-  
ni a többiekkel. Az efféle balesetek el-  
kerülése végett többféle parancsot is  
kiadhatunk lényeinknek, bár néha még  
így is egész meglepő dolgokat művel-  
nek. Általában akkor járunk a legjobb-  
ban, ha egész egyszerűen beküldünk  
néhány marconább alakot a felderít-  
és utasítással, akik így igen nagy  
pusztítást végeznek a bent lapuló  
szörnyetegek között. A legtréfásabb  
teremtényünk kétségkívül a bomber,  
mely nagyjából a varázscsapda (lásd  
a hasonló nevű karaktert) önjáró vál-  
tozata. Megidézzük öklémét, bele-  
plántálunk néhány hatásosabb bűvigét  
s megindítjuk kis barátunkat az ellen-  
fél irányába. Általában kirobbanó  
sikert arat... Természetesen a külön-  
féle idezéseken kívül a szokásos  
támadó- illetve védővarázslatokból  
sincs hiány, bár ezek jócskán elma-  
radnak a varázsló hasonló kis megle-  
petései mögött. Közelharcban bará-  
tunk nem túl életképes, az efféle csúf  
helyzeteket jobb vele messzire  
elkerülni. A lőfegyveres harc viszont  
nagyon felszököl öklémének, egy jobb  
íjat összeszedve harcosokat meg-  
szégyenítő sebéseket mérhetünk a  
gaz ellenre.



Szerencsére egy igen könnyen kezel-  
hető autmap is segíti a tájékozódást,  
tehát annyira azért nem vészes a  
helyzet.

Komolyabb gondot legfeljebb hő-  
sünk mozgatása jelent, mivel ez kissé  
sajátosra sikeredett. A következőképp  
fest a dolog: a jobb gomb nyomva  
tartásával kapcsolhatjuk sebességbe-  
deli karakterünket, aki ezután az egér  
mozgását követi. Egyszerűen hang-  
zik? Az is – egészen addig a pontig,  
míg nem féltucatnyi habzó száju og-  
réval kergetőzünk egy olyan kazama-  
terendezterben, melyet készítői kifeje-  
zetten az óvatlanul navigáló autósze-  
relők feltartóztatására, megakasztására  
és csapdába ejtésére terveztek. S ak-  
kor még nem szólam arról a helyen-  
ként roppantul idegesítő tényről,  
hogy szinte minden tárgyat – legyen  
szó hordóról, asztalról vagy a sarok-

Az viszont nem  
egy rossz ötlet,  
hogy minél  
többet szecska-  
zunk föl egy  
adott szörnyből,  
annál kevesebb  
tapasztalat ját  
erte. Néha ugyan  
rendkívül zavaró  
a véres küzdel-  
mek után zsebre  
vágott nulla da-  
rab XP, de alap-  
vetően logikus a  
megoldás. A tár-  
gyakat szintén ez

a tömör, sallangoktól mentes egysze-  
rűség jellemzi, legfeljebb egy érdek-  
séget tudnák velük kapcsolatban  
megemlíteni: hajlamosak megrongá-  
lódni. A sérült cuccokat ugyan hajlan-  
dók a boltokban kijavítani, ám ez  
igen borsos összegeket kóstál.



Nyilas Misiől most már kezdek komolyan megbetegedni!

ban álldogáló gyanútlan polgárról – el-  
adunk tolni. Az efféle erőszakos lak-  
berendezések egyfelől igen komiku-  
san hatnak, másfelől pedig igen  
kényelmetlenek harc közben. Kellő-  
képpen kombinatív elmék persze meg-  
próbálkoznak azzal is, hogy a sar-  
kukban lühegő szörnyeket belevezetik  
ezekbe a tereptárgyakba, s kaján  
vigyorral szemlélik a szörnyű küzdel-  
met. A szörnyek egyébként igen hálás  
partnerek az efféle sportszerűtlen  
machinációkhoz, mivel oktondi mó-  
don akár a tűzbe is utánunk szalad-  
nak. A kis csacsik...

Ami karakterünk fejlődését illeti, er-  
re kár is lenne túl sok szót vesztegetni.  
XP-t kapunk, aztán adott XP mennyi-  
ségűnél szintet lépünk. Szintlépésnél  
javulnak statisztikáink. Pont. Sem  
mit nem oszthatunk szét, semmire  
nem specializálódhatunk. Ejnye!

előddig rejtett erőnyel. Először is a  
varázslatokkal hajigáló, szörnyeket  
idező és fel-alá rohamozó hő-hord-  
ellen klaszisokkal szórakoztatóbb a  
játék, mint az ostoba algoritmusok  
alapján ostoba manővereket erőltető  
ostoba gépi ellenfelekkel szemben.  
Külön erőssége a játéknak, hogy itt  
valóban nincs nyerdő kaszt. A legna-  
gyobb népszerűségnek ugyan vitathat-  
atlanul a varázslók örvendek, ám érto  
kázban bármelyik hős az aréna ura  
lehet. Az viszont meglehetősen külö-  
nös, hogy a gép gondjaira egyetlen  
hőst sem bízhatunk – azért egy ilyen  
jellegű játéknál az manapság már  
igazán alapkövetelmény. A másik  
mérsékelten bosszantó hiányosság,  
hogy a kooperatív végigjátszás lehe-  
tősége – mely annak idején annyira  
népszerűvé tette a Diablot – szintén  
kimaradt. Könyörgöm: miért?! Nem

állok, hogy oltathatlan szenvedély  
fűtene a szülő-játék iránt, de azért ez  
megint csak igen nagyfokú illetlen-  
ség.

Na mindegy, a szokásos csapatos és  
egyéni mészárolásán kívül kárpótlásul  
azért akad néhány egészen egzotikus  
játékforma. A Birodalom Királya pél-  
dával igen tanulságos darab: két csa-  
pat küzd egymás ellen és csakis az  
kaphat pontot az ellenfél leöléséért;  
akinek az említett areklye lapul. Érde-  
kes játék még a Zászlófoci is, melyben  
egy labdával kell megdöbni az ellen-  
sleges csapat zászlórúdját, persze a  
védők leghatározottabb tiltakozása  
közepette. Ami azt illeti, elég jól el  
lehet szórakozni ezekkel a játékokkal,  
bár a szerverek száma – legalább is  
ezen íromány születésének pillanatá-  
ban – gyanúsán alacsony volt. Magyar-  
szerverhez pedig éppenséggel nem  
igazán volt szerencsém, ami néha  
ugyancsak izgalmassá tette a játékok.

Hmmm, ez  
nekem valóban  
nem nagyon  
tetszik.

## Őssznépi hír

A multiplayer-  
játékban már elo-  
elővillanok a Nox.

Egyébként minden sötétben bújkáló,  
máskor CD-k felett orrhangon heheré-  
sző gaz szoftver-partizán készüljön fel  
arra, hogy a Westwood-szervereken  
meglehetősen pontossággal nyilván-  
tartják a regisztrációs számokat...  
Aki mindezen nehézségek ellenére  
nemkivág a Net vezérlő arénájának  
semmiképpen nem fog csalódni. Már  
csak azért sem, mert néhány megse-  
lott Nox-rajongó (mert hogy a jelek  
szerint szép számmal akadnak efféle  
elytemült alakok) egészen új dimen-  
ziót adott a küzdelemnek. Akkor

## Rokon lelkek

### Diablo

Talán senkinek nem kell bemutatni a  
műfaj klasszikusát, amely sokak sze-  
rint minden idők legjobb PC-s játéka.  
De legalábbis az első 10.000-ben  
benne van... (ld. 576/97/2 –  
92%)

### Revenant

Aranyos kis Diablo-koppintás, kelle-  
mes harcrendszerrel, ámbátor kissé  
sajátos színvilággal. A főszereplő leg-  
alább egy élőhalott volt, és nem autó-  
szereplő! (ld. 576/99/12 – 82%)





odatípegünk az egyik NPC-hez, s megkísérülünk kommunikálni vele. A választható témák általában kimerülnek az igen fantáziadús "Repeat" illetve "Goodbye" opciókban. Sehol egy pletyka, sehol egy mellék-

például az idegösszeomlás kerülgetett, midőn egy különösen unszimpatikus amerikai gyermek kb. 90%-os pontossággal ugrált el a csapásaim elől, miközben folyamatosan aprítottuk egymást. S ez még csak egy harcos volt – a folyamatosan manőverező s mindeközben támadó varázslatok sokaságával dobálózó mágusok ellen kb. egy mogyorós pele harci eredményeit tudtam produkálni. Szóval fel lehet kötni azt a bizonyos ruhadarabot.

## Végítélet

Hüha, ahogy így végignézem az eddigi leíratakat, túl sok jót nem is írtam a Noxról. Ez viszont azt jelenti, hogy elég igazságtalanul bántam szegénnyel, mivel néhány, a fentiekben említett hiányosság ellenére is jelenleg az egyik legjobb Diablo-klon. Az az érzés viszont mindvégig idegesített (s tán emiatt is állok némi előrélettel a játékhoz), hogy egy egészen kicsivel több odafigyeléssel a Nox személyében egy örökbecsű klasszikust kímélhetnénk. Példának okáért nem ártott volna történet a játékba. Mert hogy az az autószerelő/nekrománia izé nem az igazi, az bizonyos. Különösen akkor válik kínossá a helyzet, mikor

szál, sehol egy kis érdekesség Nox világáról. Keresd meg, öld meg, vár a következő fejezet – ezen a szinten meg is reked a játék. Némi szint legfeljebb a valóban gyönyörűen kidolgozott főellenfelek lopnak a cselekménybe, akik/amik még a rutinos Diablo-veteránok számára is igen kellemetlen perceket fognak szerezni. A legtöbb mezel szörny egy bizonyos szint után már semmiféle kihívást nem jelent, de ezek a válogatott rusnyaságok minden bizonnyal kárpótolni fogják a keményvonalas játékosokat az efféle "hiányosságokért". Csak azt sajnáltam, hogy nem volt több belőlük. A Nox ugyanis a legnagyobb jóindulattal sem sorolható a leg-hosszabb PC-s programok közé – ami azt illeti, jóval közelebb áll a skála másik végpontjához. Sajnos. 10-15 óra tiszta játékidő bőven elég a záróképeor megtekintéséhez, ami azért elég komoly bibi. Elvileg lehetne neki lehetne vágni egy másik karakterrel a Macuba-



## Kotnyél

A Noxnál ott kezdtem gyanús sztori-írói igénytelenséget szimatolni, amikor emberünk a másik világba való átteleportálás után meg sem lepődik azon, hogy a szembejövő fura alakok angolul beszélnek hozzá, viszont mágiát használnak, szörnyek törnek az életére és különféle örült küldetéseket kell megoldania. Nem, ő három másodpercnyi nézelődés után nekiáll varázsolni, és mészárszéket csinálni a szörnyektől hemzsegő dzsungelben... Ez így elsőre egy lórúgás erejével hat az épp kezdődő játék hangulatára, de szerencsére, ha belemerülünk egy kicsit a kalandzásba, hamar elfelejtethetjük a kínos kezdést (már ha okulva belőle, a sztori szintjén inkább nem várunk irodalmi mélységeket). Egy egészen korrekt click 'n' slash játékot kapunk, szép környezetben, rengeteg kiirtásra váró szörnyel, varázslatokkal és egyéb fantasy-klisékkel, viszont minden különösebb kaland- és RPG-beütés zavaró közreműködése nélkül. Játsszunk úgy vele, mintha egy Hexen lenne Diablo-szerű kivitelezésben, és roppant jól fogunk szórakozni! Hogy az előzetesek és a reklámok nem éppen ezt ígérték? Ja kérem, aki ma még hisz a reklámoknak, az akár jövedelemadót is fizethet a felvett életbiztosítása után.

vadászatnak, ám engem valahogy nem igazán vonzott a dolog. Akkor már inkább jöjjön a multiplayer-játék! Amit még nagyon hiányoltam a Nox korongjáról, az egy pályaszerkesztő program. Nem is értem, hogy miért nem "nyomorgattak" rá egyet erre a CD-re. A táj ugyan előre rendelek, ám helyenként üvölt róla, hogy előre elkészített elemekből rakosgatták.



gokért. Hogy mekkora az a kár, azt leginkább a multiplayer ütközetek hatalmas hirtelében éreztem. A kaszok változtatások, s ami a legfontosabb: Igenis különböznek egymástól. Mindegyik hóstípusnak megvan a maga stílusa, melynek kitapasztalása akár hetekig is eltarthat. A grafika szintén kellemes, a 3D-effektek és gouraud-shaded poligonok hiánya egy cseppet sem zavaró. Már kezdtem egészen elszokni a mezel sprite-októl... A gépigény ehhez mérten szolidnak is mondható, bár 1024\*768-ban azért már meg-megakad a drága. Ami a zenét és hangokat illeti, egy rossz szavam nem lehet: tökéletesen illeszkednek egy fantasy-világ hangulatához. Szóval minden nagyon szép, minden nagyon jó – csak épp igazi történet nélkül a Nox nem az eredeti értékét érli. Ami azért még így sem kevés.

## külső/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG  
MÁS SZEMPONTOK  
SZARVATISSZAN  
ZONÉSON

## summa summarum

Kis aranyos. De némi történettel talán több is lehetett volna

## végítélet

82%

össze. Márpedig a Net valósággal hemzseg a fanatikus időmíllomosoktól, akik minden bizonnyal nem kevés térképet dobtak volna össze ráérő óráikban (lásd a Heroes3- vagy Age of Wonders site-okat). Néhány új multiplayer pályát ugyan így is feltölthetünk a Netről, ám a választék nem nevezhető túlzottan bőségesnek. Patchelgetni bezzeg ipari méretben tudunk, bár ez lassan már alapkövetelménynek számít minden valamire való PC-s játéknál.

Szóval akad egy-két fenntartásom a Nox-szal szemben. Márpedig kár ezéért a zavaró (nem is annyira) aprósá-



# THE SIMS

★ Mégsincs vége a Szomszédoknak!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Maxis

Kiadó: Electronic Arts

website: www.thesims.com

Minimum konfigur: P233, 32MB RAM

Ajánlott konfigur: P-II 350, 64MB RAM

3D gyorsító: –

Multiplayer: –

**K**ezdjük egy idézettel: "Válaszd az életet! Válaszd a munkát, válaszd a karriert! Válaszd a nagyképernyős tv-t, válaszd a mosógépeket, kocsikat, CD-játszókat és elektromos konzervnyitókat. Válaszd az egészséget, az alacsony koleszterinszintet és a fogászati ellátást. Válaszd a fix kamatozású jelzálogkölcsönt. Válassz első otthonot. Válaszd meg a barátait. Válassz szabadidőruhát és hozzá illő sporttáskát, válassz egy háromszobás lakosztályt részletre egy olcsó sorházban. Válassz DIB-t, és kérdezd meg egy vasámap reggel, hogy ki a fene vagy? Terülj el egy fotelban, és nézd a lélekölő-agypusztító TV-s kvíztékókat. Válaszd a jövőt... Válaszd az életet!" (A híres monológ heroinista ars poeticába forduló befejezésétől most szemérmesen eltekintünk.)

Izgalmasan hangzik? Ugye, hogy nem! Pedig Will Wright, a meglehetősen sike-



Ha nem lenne ilyen kicsi a hűtő, az egy etaion főzerkesztői menedék lenne



Mindjárt ró egyet a Domestic-man WC-pucolás skinje

res Sim City-sorozat (aminek csekély nyolcmilliónál tart eladási számlálója) kitalálója és atyáuristene pontosan ezt akarja megadni velünk új programjában: itt az igazi emberszimulátor, a szürke hétköznapi játéka! A jó Will mindig is meg-hökkentő ötleteiről és a játékok fratlan alapelveinek semmibe vételéről volt híres – és ez most sincs másként. Az első Sim Cityvel (11 évvel ezelőt) megalkotta a játékot, ahol nincs legyőzendő ellenfél, teljesítendő küldetések, nincs győzelem, és ráadásul senkit nem kell lelőni/felnyelni/kibelezni – éppen ellenkezőleg, az építésem, alkotásom, és a rend fenntartásán van a hangsúly. Egy évtizednyi nagyüzemi folytatásgyártás (a hangyabolytól kezdve a nagyvárosi helikopteres mentőalaku-

latokon át a baromfiudvarig mindennek van már saját Sim-epizódja – kivéve talán a gyógyszer-tár-szimulátort, a Sim Pati-kust) után a The Sims most újra fura kérdéseket tesz fel. Feltétlenül szükséges-e, hogy egy játék valami fantasztikus mesevilágba röpítsen,

olyan dolgokat adjon a játékos kezébe, amit a való életben sohasincs lehetősége kipróbálni, olyan helyekre és időbe vigyen, ahová a valóságban sohasem juthat el? Will Wright szerint nem – sőt!

## A Szadó család

Kik is valójában játéunk főszereplői, a Simek? Ők a Sim City-epizódokban felépített metropoliszaink lakói, beteges várostervezői hajlamaink áldozatai, gyáraink szorgalmas munkásai, adóink befizetői. Ők azok, akiknek most otthonot kell teremtenünk, munkát és barátokat szerez-nünk, egyengetnünk karrierjüket, családot alapítani nekik, hogy boldogan éljenek, míg meg nem halnak. Egy virtuális család

életének mindennapjait kell irányítanunk, ami lehet akár tők ugyanolyan is, mint a sajátunk, vagy megvalósíthatjuk az amerikai álmot: a gyönyörű kertvárosi villájában boldogan éldegélő, műanyag kaját evő, műanyag zenét hallgató, műanyag kul-



A fürdőszobás külpeket nude-patch nélkül lopkodtuk



túra által agymosott tökéletes műanyag embert – a Fogyasztót. Brrr...

A játék kezdetekor az RPG-kre emlékeztető módon meg kell alkotnunk karakterünket (vagy karaktereinket, ha van bátorságunk egy egész családdal foglalkozni – eleinte inkább ne legyen). Minden Simnek öt alapvető tulajdonsága van, ezek határozzák meg a személyiségét. Az öt érték állítgatásával elég széles skálán befolyásolhatjuk leendő pártfogoltunk egyéniségét: megadhatjuk, mennyire legyen rendszeres (vagy trehány), társas lény (esetleg magányos farkas), játékos (vagy sötét és komor), aktív (illetve lusta dísznő) és barátságos (vagy főzzerkesztő). Az egyszerű rendszerrel egoisták könnyen lemodellezhetik saját magukat (vagy ellenségeiket) is, akinek pedig ez nem elég, válogathat a gyárilag beállított jellem-minták közül, amik igen ötletesen a horoszkóp 12 jegyének jellegzetes személyiségeit takarják. Természetesen hőseink fizimiskáját is saját ízlés(telenség)ünk szerint alkothatjuk meg.

Ha elkészült rém rendes családuknak, lakóhelyet kell keresni számukra. Több eltérő nagyságú és berendezettségű ház közül választhatunk, ambícióinknak megfelelően. Mivel egy kiterjedt famíliának ugyanannyi kezdőtőkét szavaz meg a program, mint egy egyedülálló figurának, érdemes utóbbit választani, így jóval könnyebb elindulni, ráadásul családot szervezni és építkezni sokkal nagyobb kihívás, mint beleülni és elfogadni a kész helyzetet – az aglegény-élet egyéb előnyeiről nem is beszélve. Vethetünk kész lakást, vagy üres telket (utóbbinál a házépítés gondja is a miénk). Ha megvan leendő kuckónk, meglepetten vesszük észre, hogy szobáink üresen tátonganak: ideje hát megcsappant bankszámlánkat további fogyasztókúra fogni, azaz berendezni a lakást!

## Tiszta otthon, rendes ház!

A bevásárlás és lakberendezés címszó alatt elkövetett álmokfutás az egyik leg-





mókásabb része a játéknak. Nézzünk csak körül otthon: egy tök üres lakásba ezeregy apró és nagyobb berendezési tárgy, bútor kell, hogy valóban otthon érezhessük magunkat benne (persze, ha előrelátó módon direkt igénytelenre vettük a figurát, itt sokkal kevesebb a dolgunk). Programunk nyolc kategóriára osztja a magunkévá tehető cuccokat, és mindet ajánlott aprólékosan átböngészni az első bevásárlás során. Gyorsan döntünk el tehát, hogy melyik szobát milyen funkciót betöltő helyiséggé nevezzük ki (egy szoba-konyha-fürdőszobát még a legkisebb garzonban is kapunk, nagyobb család esetén lehet külön nappalink, hálószobánk, gyerekszobánk, étkezőnk stb.), majd hajrá bevásárolni! Kezdjük az alapvető komforthoz feltétlenül szükséges legfontosabb dolgokkal, ami nélkül nem élet az élet: a konyhába mindenképpen kell egy hűtő, ajánlott továbbá a mosogatós, és valami tűzhely, de legalább egy mikró a kajakészítéshez (esetleg megpróbálhatjuk megoldani a problémát napi rendszerességgű pizzarendeléssel is). Aztán szükség lesz mosdóra, WC-re és fürdőkádra/zuhanyfülkére – ezeken nem nagyon lehet spórolni, de nem is érdemes. Csak úgy, mint az ágyon: a kényelmes fekhely kulcsfontosságú, nem szabad sajnálni rá

a pénzt! Egy vacak ágybetétén nem aluszsza ki magát rendesen a derék Simpolgár, morcos lesz egész nap, rosszkedvűen megy dolgozni – ellenben egy megfelelően kényelmes (és drága) ágyból akár 4-5 óra alvás után is frissen-üdén-fiatalosan pattan ki. Én egyedülálló figurának is rögtön kétszemélyes ágyat szoktam venni, előbb-utóbb úgyis beszerzünk valakit hálótársnak. Nélkülözhetetlen továbbá a telefon, ami nemcsak a szomszédainkkal való kapcsolattartás eszköze, de vészhelyzet esetén csak így kiálthatunk rendőrt/tűzoltót/pizzafutárt és egyéb életmentő jellegű szakember után.



A táncítás is jobban megy, ha a megnőből közben orol az Offspring



Lehet, hogy ágyunk nincs, de a budí az aztán full extrás!

Minimalisták ennyivel már beköltözhetnek, az igényesség zászlaját fennem lobogtatók azért még vegyenek ezt-azt: melegen ajánlott például néhány asztal, szék, lámpa és szemetes beszerzése. További fontos dolog a kávéfőző – ha sok a dolgunk, de kevés az időnk, néhány jól irányzott kávé-adag megteszi egy darabig alvás helyett. A számítógép nagyban megkönnyíti a munkakeresést, egyben szórakozási forrásnak sem utolsó. Végül jöhet a súlyos tudományokkal megrakott könyvespolc, aminek segítségével hőseink némi posztgraduális képzésnek vehetik alá magukat – a mérhetetlen tudásanyag felhalmozása nagyban elősegíti a munkahelyi előmenetelt, és az ezzel együtt járó fizetésemelést (hasonló képzettség-növelő még többek között a sakkasztal, a kondigép és a festőállvány).

A további pénzkidobások pozicionálásánál már érdemes figyelembe venni a lakók lelkiállapotát (egyik kedvenc pártfogotamná, a Bundy családnál például az első dolgom volt a családfő részére egy gigászi méretű plazmatévé-t venni a mellékhelységbe), és esetleges igényeiket a kényelem és szórakozás tekintetében. Ha később már sok pénzünk van, mindenképpen kacattal megtölthetjük a lakást, hőseink legnagyobb boldogságára, akik rendkívül tudnak örülni, ha szobáikban mondjuk zongorát, fitness-gépet, flippert és biliárdasztalt kerülgethetnek nap mint nap. Sajnos a lakberendezői kreativitás igazán extrém vadhajításait nem nagyon díjazza

a játék, kár is erőlködni a pezsgőfürdővel, bárszékrennyel, kosárlabdapalánkkal és számítógéppel felszerelt eszményi fürdőszoba létrehozásán, mert nem fogják értékelni a hálátlan dögöket! (Én szívesen hozzád költözöm, Hancu! – CoVboy)

### Építkezünk!

Háztartásunk előbb-utóbb óhatatlanul kinövi a rendelkezésre álló kereteket. Ilyenkor az ember összeszedi minden bátorságát és pénzét, majd nekiáll újabb szobák építésével gyarapítani hőn szeretett négyzetmétereinek számát (ha már nagyon gazdagok vagyunk, emelet(ek)et is gyárthatunk kicsiny lakunknak). Az építkezés igen egyszerű módon zajlik: felhúzzuk a falakat, meghatározzuk a padlóburkolat és a tapéta fajtáját/színét, egy kicsit átrendezzük a tetőt, bedobálunk némi ajtót-ablakot és már készen is vagyunk. Egy-két momentumot (például tapétázás és padlóburkolás a berendezés ki-be cipelése nélkül) igazán szabadalmaztathatna valaki a való életben is... Némi kreativitással (és persze ennél nagyságrendekkel több pénzzel) fantasztikus oszlopcsamokkakkal, erkélyekkel, teraszokkal büszkélkedő valódi palotákat gyárthatunk. A házhoz méltóvá tehetjük a kiskertet is: például egy élősvéeny-kerítéssel körülvett üszömedence, néhány hanyagul, ám ízlésesen elszórt szökökűttal övezve igen szerényen tudatja minden szomszédal, hogy ki is a legmenőbb arc a környéken.





## A mindennapi élet

Tegyük fel, hogy sikerült úgy-ahogy berendezni a lakást, beköltöztünk, hősünk arcáról végre lehervad a pause által odaragasztott mosoly – na, és most hogyan tovább? Bizony-bizony, a Simek mindennapjait is velük együtt kell élnünk, irányítanunk. Az irányítás kalandjáték-szerűen történik, minden berendezési tárgyra vagy egyéb objektumra kattintva megjelenik egy lista, amiből kiválaszthatjuk, hogy mit is óhajtunk kezdeni az adott dologgal. Egyszerre több parancsot is kiadhatunk (egy-egy emberke nyolcat tud megjegyezni), amiket szép sorban fog végrehajtani a figuránk. Mielőtt emberünket életfogytig tartó házimunkára ítélnénk, pillantsunk a képernyő jobb alsó sarkába, ahol nyolc kis csík jelzi a Sim aktuális motivációját és hangulatát, valamint bőszen villogó nyilak azok változását. A játék tulajdonképpen célja embe-reink szükségleteinek minél magasabb hatásfokú kielégítése, és ezzel a nyolc mutató állandó magasan tartása.

Az alapvető igények és azok kiszolgálása egyszerű: ha a Sim éhes, adjunk neki enni, ha fáradt, küldjük aludni, vagy itasunk vele kávét, ha a higiéniaira panaszkodik, zavarjuk be a zuhany alá. Kicsit trükkösebb a kényelem, a szórakozás, az otthonosság és a társadalmi érintkezés kérdése, ugyanis ezeket ügyesen össze is vonhatjuk.

Ha például egy kényelmes fotelben ülve nézi emberünk a TV-t, egyszerre nő a komfort- és a szórakozás-mutatója, ha ugyan- ezt a

szomszédok társaságában teszi, egy csapásra megoldottuk a társadalmi érintkezési is, és ha ráadásul egy gazdagon berendezett, tiszta, világos, levegős szobában sikerül a dolgot megejteni, egy füst alattadtunk az otthonosságnak is! A siker titka, hogy minél több ilyen "kombót" hozunk össze, így állandóan jó lesz a hangulat, a Sim örül, a játékos boldog.

Lássuk mivel telnek egy Sim hétköznapijai! Reggel első dolgunk legyen a napi posta átnézése, és az esetlegesen érkezett számlák kifizetése. Mielőtt elindulnánk dolgozni, mindenképpen intézkedjünk a gyomor teli és a hólyag üres állapotáról, így sokkal jobban fog menni a melő. Ha hazaértünk, szabad a pálya: szórakozhatunk, tanulhatunk, pihenhetünk, és persze nem szabad megfeledkeznünk a szomszédokban lakó ellenkező nemű egyede-ekkel való viszonyunk szorgos ápolásáról sem. Sajnos a játékban az idő reménytelenül (és aránytalanul) gyorsan telik. Azt még csak megértem, hogy ha reggel hatkor csörög az óra, akkor hősünk fél hétre tud csak annyira magához témi, hogy kikászálódjon az ágyból, de az azért már túlzás, hogy három szemetes tartalmának a kukáig való szállítása egy óráig tartson, esetleg egy kézmosás negyed óráig! (Egyszerű: nem kell TJ-nek elnevezni a polgárt – CoVboy)Ebből adódóan a játékban állandó időszűkében le- szünk, és igencsak

össze kell szednünk magunkat, ha a napi szükségletek kielégítése mellett szabadidőt is akarunk. A nehezen összehozott harmóniát természetesen mindig a lehető legrosszabbkor dűlja fel valami katasztrófa: csőtörés, tűzvész, betörés... ezek ellen mindenféle riasztókkal még csak-



csak védekezhetünk, de amikor a mosatlan edények felett egyre sűrűbb rajokban kezdenek gyülekezni a legyek, minden kuka tele és lassan nem lehet látni a padlót a szeméttől, muszáj lesz takarítani – ami természetesen egy fosztogató vízi- gót horda diszkréciójával zúzza porrá a Sim-család véres verítékkel magasra emelt morálját...

## A munka nemesít (?)

Sokszor esett már szó a munkáról: hogy fényűző életmódunkat valamiből finanszírozni tudjuk, szegény Simeket bizony munkára kell fognunk. Tízféle karrier, tíz megmászkodó ranglétra közül választhatunk hivatást. A sablonokkal megelégedők választják az üzleti életet, a szórakoztatóipart, a tudományt, vagy az orvosi pályát, aki pedig hanyagolná az agymunkát, beállhat hivatásos katonának, rendőrnél, vagy profi sportolónak. Az igazi mókát és kihívást azonban a szervezett bűnözés és a politika (idealizált világról lévén szó, a kettő itt élesen különvállik) világa vagy a "jó napot kívánok, bármit elvállalok"-típusú szabadúszó magánvál- lalkozó életpályája nyújtja.

Minden Sim hat fizikai-szellemi tulajdon- sággal rendelkezik, amiket kellően magas szintre emelve előléptetés és fizetésemel- és lehet a jutalmuk. (Hatékony módszer ezek elérésére még a jó viszony fenntar- tása minden szomszédunkkal: az így

szerzett kapcsolatok és sógor-komaság révén messze gyorsabban emelkedhetünk a ranglétrán, mint bármilyen szaktudás villogtatásával – akárcsak a való életben.) Tulajdonságainkat a szabadidőnk hasz- nos eltöltésével tuningolhatjuk. Tudomá- nyos művek és szakácskönyvek olvasga- tásával nő a főzésben illetve műszaki dolgokban való jártasságunk, ami nem- csak a munkára nézve hasznos, de nő az esélyünk, hogy magunk javítsuk meg az elromlott háztartási gépeinket a méregdrága szerelő helyett (pedig még garanciális volt!), illetve



kellemes hatással van az egész család hangulatára, ha mélyhűtött pizza helyett gasztronómiai remekművekkel tölthetik a fejüket nap mint nap. Hasonlóan dupla nyereség a karizmat (növelhető a tükör előtti hosszas állodogálással) illetve a tesztünket fejleszteni (megoldható kondigépekkel, vagy egy kis úszkálással a kerti medencében – elég drága mulatság mindkettő), ami a szomszédokkal való baráti viszony kiépítésében, illetve az ellenkező nemű egyedek fejének elcsavarásában nyújt segítséget. A maradék két tulajdonságnak (a logikának és a kreativitásnak) igazán csak a munkában vesszük hasznát, ellenben a növelésükhöz szükséges "edzést" (sakkozás, festés, zongorázás) embereink eléggé szórakoztatónak találják, így két leget ütünk egy csapásra: a Sim jól érzi magát és közben okul is.

Ha sikerült munkát találnunk az újság vagy a számítógép segítségével, kezdődik a napi robot: reggel nyolckor megérkezik értünk az autó (szerencsére kilencig vár, itt nyherhetünk némi időt), ami aztán munkahelytől/beosztástól függően valamikor délután haza is hozza a fáradt, éhes, rosszkedvű, ám a jól megérdemelt napi bérral gazdagabb dolgozót. Felháborító módon a hétvége és a szabadság intézménye ismeretlen a The Sims világában, viszont nem vesszük túl komolyan, ha ellógunk egy-egy napot (persze ilyenkor fizetés sincs). Arra kell csak figyelni, hogy két egymást követő napot ne vegyünk ki önkéntes alapon szabadságnak, mert ilyenkor azonnal kirúgnak. Ez pedig felettébb kellemetlen, lévén még ha hamar szerzünk is új állást, a ranglétra aljáról és a éhbér szintjéről kell újrakezdenünk a felkapaszkodást. A munka elbicelesének intézményét egyébként praktikus sűrűn gyakorolunk: egyrészt jó érzés, hogy mi henyélünk, míg más húzza az igát, másrészt ha állandóan melőzünk, nem marad semmi értelmes dologra időnk, harmadrészt inkább lógunk egy napot és

zása érdekében egy csomó szomszédot, akik rengeteg esemény és konfliktus forrásai lehetnek. Mindjárt a beköltözés után átszállingóznak a legközelebbi szomszédaink ismerkedni – itt a ragyogó alkalom beilleszkedni a környezetbe! Ha valakivel sokat beszélgetünk és elég közös témánk akad, hamar barátunkká fogadhatjuk, de persze lehetünk direkt bunkók is, és egyszerűen összevesshetünk akarkivel – sok hasznunk nem származik belőle, de fokozza a szimuláció élethűségét. Ha valakit megismertünk, azt bármikor felhívhatjuk telefonon is, bizalmasabb viszony esetén áthívhatjuk magunkhoz vendégségbe, esetleg családostul. Ellenkező neműekkel lehet flörtölni, ajándékokat küldözgetni, randizni, elcsábítani, szerelemben esni és féltékenynek lenni. Nagyszerű móka például rendezni egy nagy bulit, amire elhívjuk az összes szomszédot: Nincs az a százezer részes családregegy, ami felvehetné a versenyt azokkal a jele- netekkel, amit a Sim-szomszédság kihoz egy-egy félreértett szituációból!

Ha kitartóan ostromolunk egy hölgyet (vagy hölgyek esetében urat), és mi is szimpatikusak vagyunk neki, előbb-utóbb hajlandó hozzánk költözni. Ez rögtön házasságot is jelent, mert felveszi a mi nevünket, és bedobja a pénzét a közösbe (ha volt gyereke, akkor azt is). A játék szerencsére nem olyan prűd, hogy ezek után megvonná tőlünk a további romantikus kapcsolatok lehetőségét, lehet csálni az asszonyt, sőt: demokratikus poligámia van, tarthatunk egyszerre több férjet/feleséget! Elborultabb lelkiállagúak a családok kellő menedzselésével végül egész Sim City-t egyetlen hatalmas kommunává alakíthatják, ahol aztán mindenki mindenki – hát nem egy életcél?!

A családalapítással óhatatlanul együtt jár a gyermekáldás kérdése. Ha a házastársak között kellően forró a viszony, előbb-utóbb felvetődik egy kósza párbeszédablak, ami azt tudakolja, hogy óhaj-

Teljes három napig tartó boldog csecsemőkör következik: ekkor jobb, ha otthon maradnak a szülők még akkor is, ha esetleg kirúgják őket a munkahelyről, mert a baba gondozása rengeteg időt és energiát követel – és ha nem csináljuk elég jól, megjelenik egy szociális munkás, és szőgyen-gyalázat: elviszi a kölköt egy árvaházba. Ha sikeresen átvészeltük a három napot, ivadékunk nagy hirtelen kamasszá cseperedik, és az is marad, míg világ a vi-

A készítő kinosan ügyeltek arra, hogy a program igazi "családi játék" legyen: semmi erőszak, semmi vér, semmi szex, még akkor is elmosódik a kép, ha valaki a mellékhelységet használja. (De van hozzá nude-patch is! – CoVboy) Ebből – na meg a kétségtelenül eredeti alapötletből, plusz az EA által a játék alá tett reklámhadjáratból – adódóan a program üzletileg igencsak sikeres, szinte napon-ta jelennek meg a büszke híradások ar-



Ölözhet egy kis gondot, ha a közeli árából finanszírozzuk a kerti székfoglalást...

lág (a felnőttek sem öregszene, és meghalni is csak balesetben/éhezés miatt tudnak). Jön a gyermeknevelés ezer problémája. Az ember kétszer is meggondolja, hogy vállalkozik-e még egyre...

## Gondolatok a könyvtárban

Fura egy játék ez a The Sims. Első ránézésre egy meglehetősen unalmas építgetős-fejlesztgetős stratégiai programnak tűnik szép grafikával (nagyon azért senki nem fog hanyatt esni tőle, de a maga kategóriájából kiemelkedik), kellemes zenével és pofonegyszerű irányítással. Aztán az ember leül játszani vele, és jó félóra múlva vagy hangos káromkodással hajítja messzire a játék CD-jét, vagy végzetesen odaragad a monitor elé. Középut nincs, vagy nagyon bejön, vagy nagyon nem. A frame/sec értékek, rocket jumpok és rush-taktikák bűvöletében élő játékosok számára borzasztó idegen lehet, de még aki felfogta az 'a' játék célja maga a játék, nem a győzelem'-filozófiát, eleinte az is furcsán érezheti magát a The Sims világában. Ebben a játékban éppen azt tesszük, amit sivar hétköznapijainkban a való életben is: dolgozunk, szórakozunk, bulizunk, rendben tartjuk a lakásunkat (Ez igen érdekes megjegyzés Hancu tollából – CoVboy), ismerkedünk, apróságokon bosszankodunk, és keressük az élet apró örömeit. Ez alapján véve tényleg nem túl szórakoztató, azonban ez itt valaki más élete, ahol kockázatok és mellékhatások nélkül meglehetünk bármit! Játshatunk Szomszédokat, Rém rendes családot, Melrose Place-t, játszhatjuk a saját családjunkat, vagy akárkiét, aki az eszünkbe jut. Az Interneten tonnaszám juthatunk hozzá az új skinekhez, épület-elemekhez, használati tárgyakhoz, így ha egyszer ráharaptunk, az unalom hosszú időre számítható.

ról, hogy az eladások ismét túlléptek egy százezeres határt. A játékon keresztül még egy csomó érdekes kérdés vetődik fel a való élettel kapcsolatban: mi a fontosabb: a család, a karrier, a pénz, vagy hogy egyszerűen jól érezzük magunkat? Vagy: feltétlenül boldog ember-e egy minden szempontból sikeres ember? Vagy: jó-e az nekünk, hogy miközben az életben minden erőnket megfeszítve küzdünk a sikerért, kikapcsolódásképpen egy játékban is ugyanezt tesszük, és a fogyasztói társadalom öltönyös rabszolgájává akarunk válni?

Szóval jó ez a The Sims, Will Wright már megint nagyon a fején találta a szöveget. Mindent felülmúlóan eredeti, és egyéniségtől függően szórakoztató – de azért csinján bánjunk vele. Ha nagyon el akarunk nyelni a virtuális szomszédság világát, csak ugorjunk el egy moziba, és nézzük meg mondjuk a Harcosok Klubját – garantáltan más szemmel fogunk utána a Sim-ek életére nézni (meg esetleg a sajátunkra is, de az már egy másik történet...).

Hancu



Hajnal négykor mindig jól esik egy kis tesztmozgás a Simnek. Air Jordan is így huzoz

tomázzuk fel emberünk hangulatát, mint-hogy rosszkedvűen küldjük dolgozni és ezzel kockáztassunk egy lefokozást.

## Barátok közt

Meglehetősen unalmas lenne a játék, ha csak a magunk dolgaival kellene törődnünk, így a szappanoperák példáját követve a The Sims is bedob a hangulat foko-

tunk-e trónörökös. Igenlő válasz esetén kissé elnagyolt körülmények között megszületik az utód. Értsd: minden előzetes figyelmeztetés nélkül megjelenik egy bölcsőben a gyermek, a szülés, a terhesség, és az azt megelőző izgalmas ténykedések teljes mellőzése... Nem, nem örök-befogadásról van szó, azt néha külön ajánlgatja a program az egyedülállóknak.

## külső/belbecs

LATVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZÁVATOSSÁG  
ZENEBONA

## summa summarum

Fogalmam sincs, hogy miért olyan izgalmas az unalmas életünket játszani - de az!

## végítélet

87%



# MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER

★ Az elementek el(e)mentek Enrothba

## SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: New World Computing

Kiadó: 3DO

website: www.3do.com

Minimum konfigur: P166, 32MB RAM

Ajánlott konfigur: P200, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D (fűl!)

Multiplayer: –

**M**i lesz veled kalandjáték? – az előző számban Hancu koma e drámai kérdéssel konferálta fel

a Gabriel Knight harmadik epizódját. E kereskedelmi televíziókba illő hatásvadászat némi módosítással jelen cikk mottójául is szolgálhat. Először is az efféle sportszerűtlen újságírói húzásokkal remekül meg lehet kerülni a bevezetők kiagyalásával járó nyűglődést, másfelől pedig a klasszikus értelem-ben vett szerepjátékok terén is tapasztalható "némi" pangás. Illetve ez így nem teljesen pontos, mivel két kiadó még mindig elkésperedett utóvédharcokat folytat az FPS-ek, RTS-ek és egyéb mókás nevű rövidítések tengerében. Az egyes számú renitens kiadó az Interplay, mely legutóbb a Tormenttel tette le névjegyét. Kapott is vagy tíz oldalt az előző számban, úgyhogy annyira nem volt élvezhetetlen darab... A kettes számú versenyző a 3DO lenne: ők leginkább a lassan már kétszámjegység felé közelítő Might and Magic-sorozattal szoktak mosolyt varázsolni a megfáradt kalandorok arcára. Na, ezzel el is értünk jelen vizsgálódásunk tárgyhához, a Might and Magic VIII-hoz. (A cím most nincs, mivel CoVboy nem ártatlana megvádolni a helylopás szörnyű bűnével). (Ah, te olyat nem csinálnál! Arról viszont még nem beszélte, hogy mit írtál a Dark Omenről a '98 márciusi számban és mit ebédeltél tavaly ilyenkor – fent nevezett) Az igazat megvallva gyanúsán keveset kellett rá várnunk (alig egy évecskét), ami a szoftverpiacon uralkodó, enyhén kaotikus állapotok közepette két dologra utalhat:

- a) akad még néhány kiadó, ami nem a tervezés közepén rúgja ki a teljes stábot, koncolja fel a managementet, illetve fekteti pénzt inkább jövedelmező ausztrál cianmosodákba;
- b) a remekműre a "mission disk" megnevezés már inkább áll, mint a "folytatás". Esetleg mindkettő igaz lehet. A Might and Magic VIII esetében ez utóbbira voksolnék.

## Jadame lángokban

Először is el kell keserítenem a véres szájú Might and Magic-rajongókat: az eddigi részekből megismert helyszínek és szereplők sajna teljes egészében kimaradtak a programból. Kalandozásaink helyszíne egy eleddig ismeretlen kontinens, Jadame lesz. Ez egy igen érdekes helynek ígérkezik, mivel a lakosság összetétele még az előző epizódok színes etnikai viszonyaihoz képest is különösen változatos. A játék kezdetekor például a következő szituációba csöppenünk: egy sötét elfek

ték. Az igazat megvallva eleinte kissé kényelmetlenül éreztem magam a gyíkemberek maja-típusú templomának áldozóoltára előtt, amint a pappal épp a gyógyításról alkudoztam, de idővel egészen megtetszett a dolog.

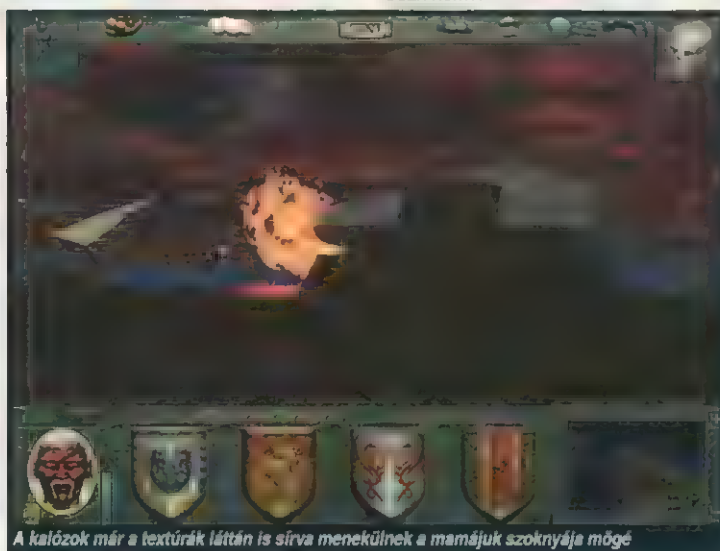
Na jó, vissza a cselekményhez: Jadame földjén tehát ha nem is békésen, de viszonylag sikeresen éledgelnek egymás mellett a különböző népek. Pontosabban: éltek. Egy szép napon ugyanis felbukkant egy különös, aranypáncélt viselő figura, aki igen csúnya dolgokat kezdett művelni. Kezdetnek mindjárt fel is emelt egy óriási kristályobelisket, mely kaput nyitott a négy Óselem síkjára. Az elemi Tűz, Víz, Levegő és Föld lényei annak rendje s módja szerint el is özönlöttek Jadame földjét, tevékenységüket pedig talán a "genocidium" szóval lehetne a legtalálókban jellemezni. (Hm, kicsit körülményes vagyok: szóval gyaknak, na!) Ezen baljós események fényében különösen kellemetlennek tűnik az a prófécia, miszerint egy napon Jadamét elemésztí a négy őselem, ami természetesen egész Enroth pusztulását fogja jelenteni. Háromra együtt: "csakis néhány hős felbukkanása mentheti meg a pusztulásra ítélt földet." Csak nem?!

## Újdonságok, régliségek

Haladjunk szép sorjában, s kezdjük az előbbivel. Na igen. Szóval. Khm. Fogalmazunk úgy, hogy ez egy igen rövid bekezdésnek ígérkezik. Mint azt már az eddigiekben is feleltem, a játékban lehetőségünk nyílik kevésbé heroikus fajokkal is kommunikálni. Ez tehát – elvileg legalábbis – új szint víz a cselekménybe. Efféle próbálkozások ugyan már történtek az előző részben is: abban ugyebár eldönthettük a történet egy adott pontján, hogy Jó avagy Gonosz oldalról folytatjuk a játékot. Szóval korszakalkotó újítást tűz az emlegetni. Az már jóval izgalmasabban hangzik, hogy a Jadame földjén háborúzó frakciók közül a nekünk legszimpatikusabbakat tömöríthetjük szövetségbe, ami meglehetősen nagy hatással lesz majd Jadame későbbi történelmére. E barátságos kis hatosfogat a nekromantából, sárkányokból, sárkányvadászokból, minotauruszokból és a Nap Templomának bio-bonbon árusaiból áll. Tán mondanom se kell, hogy ezek az úri(?)emberek(?) nem feltétlenül kedvelik egymást – amint szövetséget kötünk az egyik féllel, egy másikat rögtön ellenségünké is tesszünk. Nna, ez így már egész jól hangzik. Kissé átalakultak továbbá a karakterosztályok és képzettségek is, de erre később még visszatérek. Ezenkívül megjelent néhány új, többségében igen magas szintű varázslat is, vannak továbbá még varázstárgyak és új receptúrák a mágikus lötyökhöz. Ennyi. Hogy ez jó-e vagy sem, ki-ki döntse el maga. Az viszont igen reményteljes, hogy ebből az epizód-ból kimaradtak a hi-tech részek – számomra ez az, aminek megünneplésére egy méretelesebb utcaból sem lenne túlzás. A Might and Magic IV-VII. igen idegesítő vonása volt, hogy a történet vége felé gyanús dolgok kezdtek felbukkanni: lézerfegyverek és memóriacellák, ami egy csöppet tönkrevágta a misztikus hangulatot. További fejlesztett atomreaktorok és sárkányok... szerintem ez egyáltalán nem hangzik jól. A grafikusok szörnyű haragja mindenesetre ismét utolérte a kezelőfelületet, bár sok lényegi változást ez sem hozott.

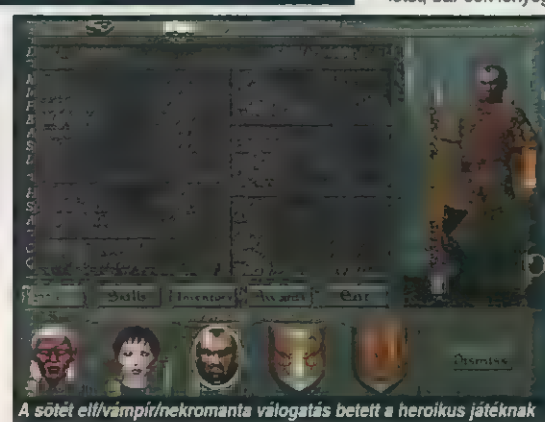


Mi szem-szájnak ingere: csizma, kesztyű és tőleg szögös buzogány



A kalózok már a textúrák láttán is sirva menekülnek a mamájuk szoknyája mögé

pénzelte karavánt kísérünk el a gyíkemberek szigetére, mindezt egy jókora csatabárdot lóbaló minotaurusz bölcs parancsnoksága alatt. Na, ez így hirtelenjében még a Torment nem mindennapi törzsgárdáján edződött lelkemet is megviselte. Az eddigi Might and Magicekben efféle lényekkel legfeljebb nagy kaliberű varázslatok és pallosok útján kerültem közelebbi kapcsolatba – ebben az epizódban már kissé másképp fest a helyzet. A játék tán legfőbb újítása, hogy a klasszikus szörny-fajokkal immáron kommunikálni, üzletelni, neadjisten: együttműködni is lehet, amint azt a készítő több interjúbán is büszkén világággá kűrtöl-



A sötét el/vámpír/nekromanta válogatás betett a heroikus játéknak

zott. Leszámítva azt, hogy a nyolcvanas évek diszkrét báját idéző negyedképernyőnyi játékter most már a képernyő 70%-án nyújtózik el. Az is NAGYON kellemes újítás, hogy a játék végre automatikusan lejegyzí, hogy hol milyen képzettségeket tanulhatunk, s főleg milyen szinten. Hallelujá!



És most lássuk mindazon dolgok tételes listáját, amik maradtak a régióban. Illetve inkább mégse, mivel csak három oldalt kaptam a cikkre, amiből egy ilyen felsorolással igen hamar kifutnék. Maradjunk annyiban, hogy minden. Így a grafika is, ami azért egy cseppet illetlenség. Az, ami két éve jó technikai megoldásnak, egy éve pedig még elfogadhatónak minősült, azt manapság legfeljebb kicsilagozásra váró jelzőkkel szokták illetni. Szóval ez így nem igazán jó. Csak remélni tudom, hogy a következő részhez ígért engine ennél sok-sok generációval fejlettebb lesz. A fejlesztők azon védekezése, hogy "a régi engine mellett több időt tud-



A szoftver-kalózkodra itt sincs valami bőséges információ



"A pálmák alatt vár szíved hölgye..." Meg néhány morcos gyilkos, akik most jó fejek

tunk a hangulat és történet kidolgozására fordítani", kissé blődnek tűnik. A kérdéseket gyorsan beírták egy gyorsalpaló fantasy-író képzőbe, vagy mi?!

Jó hír a gyűjtögetős kártyajátékok megáldokodott szerelmeseinek, hogy a Final Fantasy VIII után ide is begyűrűzött az örület. Pontosabban itt csak tovább gyűrűzik: erős a gyanúm, hogy a SquareSoft merített egy keveset a Might and Magic VII Arcomage nevű játékából. Arcomage tehát még mindig van, főleg a tavernákban mérhetjük össze tudásunkat az ellenel. Időmilliomosok előre! (Egyéb milliomosok pedig letölthetnek egy külön kis játékot a 3DO site-járól, ami valami furcsa véletlen folytán az Arcomage névre hallgat. Hogy ez vajon mi lehet? Tizenegynéhány dollár és ki-ki repülhet vele.)

## Osztályharc

A kasztok és fajok témakörére kissé részletesebben is kitérnék, mivel

ezen a ponton azért valóban tapasztalható némi előrelépés. Illetve csak lépés – hogy ez most milyen irányba is történt, ki-ki döntse el maga. Kezdjük a legrosszabb hírről: a fajok eltűntek. Illetve nem tűntek el, csak épp mindegyik egy külön kaszt-nak minősül. Érzékeny búcsút vehetünk tehát a goblin-lovagok és az elf-

barbárok vidám kavalkádjától. Ezt ellensúlyozandó viszont akadnak igen-igen szokatlan, játszható fajok is. Kezdjük a sort a két legkevésbé eredeti, ám továbbra is igen jól használható osztállyal: a lovaggal és a pappal. A gyengék és erősek fejtegetése aligha töltene meg egy különszámot:

az előbbi üt, az utóbbi varázsol. A szerepek felcserélése csak végszükség esetén ajánlott. Pont. Ja, és sok varázslatot csak is a pap tanulhat meg a Fény szférájából, ami magas szinten különösen értékesé teszi. Lapozzunk.

A **minotaurusz** ugyan eredeti karakter, ám túl sok variációs lehetőséget szintén nem visz a játékba. Tulajdonságai alapján jó eséllyel pályázhatna a "tiszteletbeli bulldózer" címre, taktikája nagyjából a lovagéhoz hasonló: vérben fürdik, bélben gázol. Nagyjából ezek állnak a **trollra** is, bár neki akad egy különösen érdekes képessége: a regeneráció. A pap nélkül felálló csapatok értékes tagja lehet ez a bájos kis szerzet.

A **sötét elf** már egy fokkal izgalmasabb figura, mivel a szokásos faji bónuszokon kívül (jutalom a pontosságra, büntetés a szívósságra) egy különleges képzettséggel is rendelkezik. Ezt fejleszve kapja meg fajtájának mágikus képességeit, ami a nagymesteri szintet elérve már roppant vicces lehet. Először még csak a derék

boltosok átverésében, s egyéb vonzerő-alapú feladatokban jeleskedik, ami hangulatosnak ugyan hangulatos, ám korántsem túl hasznos adottság. Második szinten már egész halom, igen hasznos védekező varázslatot tud a csapatra mondani – mégpedig egyszerre és meglehetősen csekély mana-ráfordítással. Harmadik szinten aztán kezd komolyra fordulni a dolog, ekkor már megvakíthatja az ellent, aki ettől kezdve képtelen lőfegyvereket és varázslatokat használni. (Hoppál!) Végezetül, azaz nagymesteri szintnél, megkap egy különösen durva, a Sötétség szférájába tartozó támadóvarázslatot, ami szinte mindenki ellen hatásos. És jó nagyot sebez. Mindezek alapján a sötét elf tűnik az egyik legerősebb új kaszt-nak/faj-nak, úgyhogy a Drizzt-rajongók most kiélhetik minden rejtett perverziójukat.

Ha már a sötétebb szerzeteknél tartunk, ideje lenne néhány szót ejtenünk a **nekromanták** igen szeretetreméltó osztályáról. Őket tömören és röviden össze lehet foglalni: akár a papok, csak gonoszban. A Fény helyett a Sötétség szféráját követik, harcolni ők sem tudnak, viszont alkalomadtán egész hordára való halottat támaszthatnak fel. Lehet, hogy a kiskori traumás élmények (avagy a CoVboy arcán szétterülő eszelős vigyor, amint a Warlben épp Babo tábornokra vadászik) kísértének, de nekem ez a szerzet a legszimpatikusabb.

Aztán **sárkányokkal** is nyomulhatunk. Igen, olyan sárkányokkal. Mármost nagyok, szárnyuk van és tüzet fújnak, ami így elsőre minden bizonnyal brutálisnak hangzik. Nem kell aggódni: brutális is. Az mondjuk elég sajátos megoldás, hogy ezeket a képességeket (úgy mint félelem

## Rokon lelkek

### Might and Magic VII

Nyilván mindenkit elképesztően meglep, hogy a játék meglehetősen hasonlít a tavaly megjelent elődjére. (Id. 576'99/7-8 – 90%)

### Wizardry VII

Bonyolultságában és izgalmaiban egykoron a Might and Magic-sorozat legfőbb riválisa volt, de sajnos a Sir-Tech a soron következő folytatást már időtlen idők óta készíti. (Id. 576'97/4 – 85%)



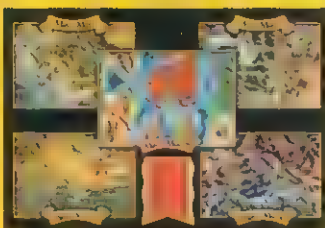
## A Might and Magic diadalútja

Hogy mikor is kezdődött ez a bizonyos út? Legyen elég annyi, hogy akkoriban még rég feledésbe merült, 286-os számok díszeltek a minimum install rubrikában. Mit mondjak, nem tegnap volt. A történet szintén egy régi, egyszerűbb és naivabb kort idéz: "... a játék célja, hogy megtaláld Vam titkos szentélyét". Slussz. Valamint azt is megemlíti a játék erényeként, hogy az összes térkép felrajzolásához nem kevesebb, mint 54 kockás lap szükségeltetik. Aki körmölt annak idején lepedőnyi térképeket az Eye of Beholderhez és társaihoz, az minden bizonnyal ennyi év után is idegrángást kap az efféle dicsekvések hallatán. Ezenkívül persze más, jóval egyértelműbb erényekkel is dicsekedhetett a játék, úgymint figyelte a csapattagok jellemét és nemét (!), s ettől függően különféle jutalmakat illetve büntetéseket osztott. Egyébként már ekkor is hat hős vezethetünk a rettenetes EGA-szörnyek ellen, ami manapság akár ipari szabványnak is tekinthető a New World Computing szerepjátékaiban. Külön érdekesség, hogy már ekkor is Jon van Caneghem csapata az elkövető – tehát az úr szép priusszal bír.



A második részt illetően már bővebb információkkal is szolgálhatok: 250 animált szörny, 96 varázslat, 250-nél is több fegyver és tárgy, hogy csak néhány fantasztikus számot említsek. Mielőtt még bárki is cinikus kacajra fakadna, jusson eszünkbe, hogy bő tíz évvel ezelőtti programról van szó. Na ugye, hogy így már nem is hangzik annyira rosszul... Egyik cimborámnak volt szerencséje ehhez a darabhoz, ám minden emléke a "k\*\*\*a idegesítő volt, hogy csak a kocsmákban lehetett menteni" szösszenetre korlátozódott. Na, ennél azért biztos jobb játék volt. Maga a grafika és játékmenet túl sokat nem is változott az előző részhez képest, bár feltűnt két vadonatúj osztály és a játéktér is némileg megnőtt.

A következő, Isles of Terra névre hallgató epizód már igazi áttörést hozott, a gépigény például egy hatalmas szökkenéssel 386SX-re ugrott, s immáron megjelent a rejtélyes VGA rövidítés a dobozon. Itt már felbukkant néhány, még mai szemmel nézve is eredeti vonás a játékban: a szörnyek nem végtelen számban siettek a hősök üdvözlésére,



hanem bizonyos helyszínek termelték őket. Ha ezeket a szörnyövédeket elpusztítottuk, a továbbiakban lényegesen nyugalmasabban teltek napjaink (az efféle hőstettekért járó XP- és varázstárgy-hegyekről nem is szólva). A történet elvileg egy legendás varázsló, Corak személye körül bonyolódott, ám a történet vége felé már gyanúsabbnál gyanúsabb dolgok bukkannak fel. Például egy úrsikló is, amivel vidáman tovaszállhatunk a következő rész fele. Brrr...



Ezzel el is értünk a Xeen duetthez, mely az igen szellemes Clouds of Xeenből és Darkside of Xeenből áll. Tán ez volt a New World Computing első próbálkozása arra, hogy egy igazán összetett, egységes és színes fantasy-világot hozzanak létre. A végeredmény igen kellemesre sikeredett, mindkét rész egész sor díjat és elismerő kritikát vágott zsebre. Alighanem ez a dicsőségzuhatag vezetett végül a folytatásokhoz. Csak érdekességképpen említem meg, hogy a két játékban át-átmászálhattunk a másik epizódba, ha egyszerre voltak felinstallálva. Akit nem zavar az enyhén avitt grafika, az akár meg is rendelheti – jó időre megoldja minden, a szabadidő eltöltésével kapcsolatos problémáját.

Ezzel meg is érkezünk a Might and Magic-túra utolsó állomáshelyéhez, a három legutolsó részhez: Mandate of Heaven, For Blood and Honor és végezetül a Day of the Destroyer. Kis túlzással akár úgy is fogalmazhatnánk, hogy a triumvirátus végre egy kis életet vitt a számítógépes szerepjátékok állóvízába. Túl hosszán most egyikről sem regélnék, mivel a régebbi számokban szép hosszú cikkeket olvashattok róluk egy zseniális (és szép és ügyes) úriember tollából.

Nna, hát ez egy szép sudár családja volt. Aki a fent terpeszkedő, hevenyészett visszatekintő alapján olthatatlan vágyat érezne az efféle régiségek után, 10 dollár és egy komolyabb bankkártya ellenében teljesen legális úton beszerezheti őket. Zárszóként csak annyit, hogy már készüli a kilencedik rész is – és ahogy a New World Computinget ismerem, életünk hátralévő részében sem maradunk Might and Magic nélkül. Ehhez csak annyit tudok hozzáfűzni: Hál'istennek.

okozása, repülés, tüzes lehellet valamint szármacsapás) a sötét elf mágikus praktikáihoz hasonlóan kell fejleszgetnünk. A tapasztalatlan sárkány tehát nem repül és nem félelmetes. Hát, ebben azért annyira nem vagyok bizonyos. A tapasztalt viszont egy minotaurusz-troll-vámpírova felállású partit is elcipel a vállán (a repülés ugyanis mindenkire hat!), ami azért egy Terry Pratchett-könyvbe kívánczó jelenet lehet.

A végére maradt még egy igen riasztó hírméneke örvendő kaszt, a vámpír. (Egy pappal és vámpírral felálló csapatban minden bizonnyal igen érdekes teológiai

végeláthatatlan tömegekben özönlő katonák, hullarablás és minden, ami egy valamire való ütközetben előfordulhat. Az egész szép és jó lenne...

...ha nem ez a pixeles borzadály acsargogna rám a monitorról! Fúj! És az egészben az a legbosszantóbb, hogy a grafikusok munkája magában még nem is lenne rossz, az állóképeken és némelyik textúrán, sprite-on valóban látszik, hogy nem holmi lelkes amatőr dobta össze uzsonnaszünetben. De a 45 fokok emelkedők és papírmasé alakok mindent elsöprő rohama igenigendémegmennyreerősen leontja az összehatást. Az egy dolog, hogy



Fúj, de ronda! Alighanem én fogok szökní, és nem a kút...

viták folyhatnak esténként a túlvilág természetéről...) Vérszívóink legfőbb erőssége az, hogy vért szívnak. (Nahát!) Legálábbis elvileg. A játék eleje felé ez nem túl használható képesség, mivel egy mérelesebb fegyverrel jóval nagyobbakat sebez hegyesfogú barátunk – a visszakapott néhány HP pedig korántsem ellensúlyozza a gondot. A bájolás és levitáció már jóval használhatóbbnak tűnik, ám az igazán kellemes meglepetés majd nagy-mesteri szinten éri a népeket. A vámpír ekkor ugyanis köddé válhat, ami annyit tesz, hogy csakis mágikus támadásokkal lehet megsebezni. Fincsi.

A karakterek kapcsán még szót ejtenék egy igen udvariatlan újtásról is: a játék kezdetei csakis egy karaktert alkothatunk meg, a többiek majd a történet közben toborozhatjuk be kicsiny csapatunkba. Elvileg nem kevesebb, mint 36 különböző fickó közül mazsolázhatunk, akik többnyire a kalandozók különbejáratú céhházaiban pihennek. Egy igazán életképes és/vagy szimpatikus csapat összevarálása tehát korántsem olyan egyszerű feladat, mint az előző részekben.

## Szeretlek is, meg nem is

Hát igen, kissé felemás érzelmekkel viseltetek a Might and Magic VIII iránt. Először is a játék jó, mert – akárcsak az eddigiekben – a hangulat és történet egész egyszerűen magával ragadja az embert. Megmaradtak például az előző részből megismert és megkedvelt tömeges hírigek – már az első szigeten belekeveredhetünk egy valóságos kis háborúba a gyikemberek és a fosztogató kalózok között. Ez a "háború" szó akár szó szerint is érthető: ide-oda hullámozó arcvonalak,

én és a Might and Magic-rajongók tábora némi fogcsikorgatás után tudomásul veszi a tényhánnya...izé, tényálladékat, de azért nem kéne a vevők türelmét ilyen ravaszul kisülyözött próbáknak alávetni. Hosszú távon nem kifizetődő a dolog.

Na nem, így azért mégsem fogom befejezni a cikket. Már csak azért sem, mivel a Might and Magic VIII egészében véve még mindig remek kis játék. A hangulat frenetikus, a zene nekem maximálisan bejött, játékidő tekintetében pedig a Final Fantasy VIII-cal is ringbe szállhatna. A külsőn ugyan olyan amilyen, ám a hírek szerint a következő rész is már alaposan változni fog. Egész pontosan Blood2 engine-ről és stratégiai játékokat idéző harcrendszerről szólnak a történetek, bár bizonyosat még nem lehet tudni. Hát, akkor addig is reméljük a legjobbakat.

## KULCSÍN/BELBECS

LAI VANYOSSAG  
JATSZHATOSAG  
SZAVATOSSAG  
ZENEBONA

## SUMMA SUMMARUM

A Might and Magic ismét régi  
lenyében "tündökölt"

## VÉGÍTÉLET

84%

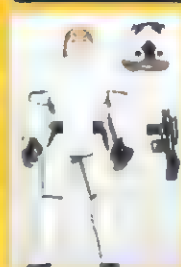


**DIA**  
DIAFILMGYÁRTÁS KFT.  
Mesefilmek

**VISSZA A MÚLTBA!**

Több, mint 200 diafilm közül választhat!  
Kérje ingyenes katalógusunkat!

# SEGÍTSÉG!



Gyűjteményembe keresem az itt látható két 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

Commodore 64 – Amiga  
Gyorsszervíz és Kereskedelem.  
Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok,  
tápegységek olcsó, garanciális javítása,  
értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések.  
Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

**TRANS-AM**  
elektronika  
Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titél u. 2/b.  
Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16  
Rádiótelefon : 06-209-344-391  
FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)  
Http : // www.trans-am.hu  
Email : info@trans-am.hu  
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig  
Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

## Részletfizetési lehetőség / 20% befizetése mellett akár 2 éves futamidő /

15" Licom SVGA 3 év garancia	34.800,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	89.600,-
8,4 Gb Seagate winchester	25.920,-
Pentium II Pc Partner EX	14.600,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	27.600,-
Pentium II 400A Intel Celeron CPU	17.200,-
Sound Blaster 128 PCI oem	6.400,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.920,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez	
100 darabos kiszerelésben	184,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez	
100 darabos kiszerelésben	216,-
SilverBlue 80 perces CD lemez	256,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	124.000,-
Pentium II EX , PII 400A Celeron , 32 SD,	
4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP	
48x CD drive, hangk., 14" SVGA, 105 g.klav.	
Egyedi multimédiás CD-k fejlesztését is vállaljuk.	

486-os komplett számítógép színes VGA  
monitorral 24.000,-  
Pentium 200 MMX, 32 Mb RAM, 1,6 Gb HDD  
15" Dell SVGA monitor 74.000,-

### Használt alkatrészek adás - vétele

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!  
Hívjon, alkudjon és vásároljon!

Komplett gépek tetszőleges  
összeállításban 24 órás teszteléssel,  
1+2 év garanciával, rakétával.  
Teljes körű szervízszereléssel  
várjuk minden kedves vásárlóinkat!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát  
tartalmaznak és létszempénzfizetésre vonatkoznak.





# SOLDIER OF FORTUNE

★ Kezét csomkolom, hol lehet itt egy Jót vérengzeni?

## TECHNOLÓGIAI ISZAKOLMÁNT

Fejlesztő: Raven

Kiadó: Activision

website: www.ravensoft.com

Minimum konfiguráció: P200, 48MB RAM

Ájánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: modem, LAN, Internet

Nem volt elég a Carmageddon, a Postal és a Blood 2? A Doom 2 láncfűrészes és a Quake baltás vérfürdő után még kér a nép? Na, most majd adnak nekil! Az id software éppen aktuális bestsellerének fantasy verziójával elhíresült Raven fejlesztői a tavalyi E3 kiállítás óta rögözik a világot egy "minden eddiginél realisztikusabb és véresebb" shooter előzeteseivel, ami a modern kor zsoldos katonáit állítja a címszerepbe (mi tagadás, valóban elég vérszótó volt az expón mutogatott alfa-verzió, amivel egy eszelős tekintetű designer bárki kedvéért apró cefatokká lött néhány terrorista, bőséges vérfürdő keretében). Még véresebb, még valóság-hűbb, még durvább... az ilyen szövegeket a kereskedelmi tévék reklámozónén edződött versenyző kapásból ignorálja, azonban ahogy megérkezett a végleges játék, megdöbbenve kellett tudomásul vennünk, hogy itt tényleg valami olyasmibámulunk a monitoron, amirez foghatóhoz még nemigen lehetett szerencsénk.

## Mi vagyunk a zsoldosok

A játék sztorija nem feszegeti különösbbe egyetlen irodalmi műfaj határait sem: mondhatni a Van Damme-féle akciófilmek enyhén szólva is kétségbevonható értékű nivóján mozog. A drámai konfliktus abból adódik, hogy a magukat szerényen csak A Rend néven jegyző terroristaszervezet prominens tagjai a volt Szovjetunió egyik utódállamából további megőrzés céljából magukhoz vesznek néhány (egészen pontosan négy darab) atomtöltettel ellátott kis kézi készüléket.

A megatonnákkal dobálódva már elég erősnek gondolják magukat ahhoz, hogy elkezdjék zsarolni a világ fejlett országait, az ENSZ-t, a NATO-t, az APEH-et, meg mindenkit, aki menet közben még a szájukba jut. A sebítben összehívott világcsúcstagok hosszas tanakodás után arra a egyszerű következtetésre jutnak, hogy jobb, ha fű alatt próbálják megoldani a problémát, mindenféle titkosszolgálat és kémelhárítás mellőzésevel, és a kültálatlan helyzetben a The Shop fedőnév alatt ténykedő szabadúszó antiterrorista brigádhoz fordulnak. A teljes három fős számláló csapat egy meg nem nevezett összegért cserébe el is vállalja, hogy kipucolja a sópredéket, visszaszerzi a bombákat és a lehetőségekhez mérten minél kevesebb darabban megpróbálja előállítani a terroristák vezetőjét. Némileg kiszámítható dramaturgiai fordulattal a

kást irányítjuk, a másik két jómadár a Sinhez hasonlóan a rádión osztogatja a jobbnál jobb tanácsokat – általában a legvadabb tűzharc kellős közepén, amikor legjobban ráérünk hallgatni őket.

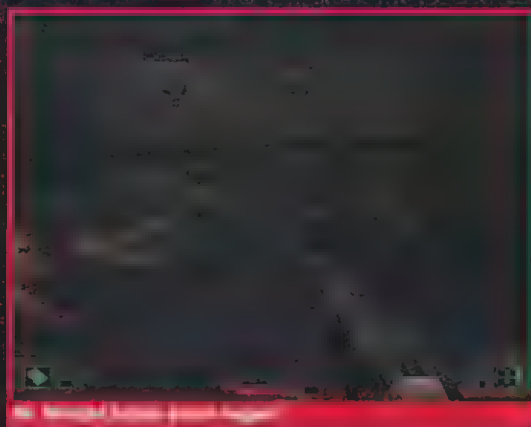


## Régi motoros

Bár a játékról arról is lehet beszélni, hogy a Quake 2 erősen kényeztet motorjával használja (a vérgőzös jelenetek közötti rövid szünetekben folyamatos dőja vut érezhetnek, akik

terrorista-vadászok igen hamar az űzött vad szerepére kénytelenek átváltani – a Rendnek úgy látszik mindenható a kezze, és hőseinknek nehezebb dolguk lesz, mint ahogy legrosszabb rémálmaikban gondolták (monjuk az felvett azt az érdekes kérdést is, hogy vajon mire számítottak, amikor elvállalták egy nemzetközi bünszövetkezet totális likvidálását...). Hőseink ugyan hárman vannak, de akcióban egvédül a ramboid típusú szakmunkés még emlékeznek a Sinre, a Kingpinre, vagy a Half-Life-ra), de a látvány miatt mégsem kell szégyenkeznie a programnak a Quake 3 és Unreal Tournament mellett. A Q2 két éves engine-je erőteljes ráncfelvarráson ment keresztül (bár mondjuk az id software engine-jeinek tuningolásában a Raven fejlesztőinek az első Heretic óta már meglehetősen tapasztaltak gyűlhetett össze), így a játék 32 bites színminéllyességgel, látványos új effektekkal

és a 3D-s hangkártyák támogatásával indul harcba a vevők kegyeleért. Ennyi még vajmi kevés lenne az üdvösséghez, így a fejlesztők egy GHOUL nevű mellék-engine-t írtak, és illesztettek a grafikus motorhoz, ami a Soldier of Fortune extra szolgáltatásaiért felelős. Itt van mindjárt az agyonreklámozott ultrarealistikus sérülési rendszer. Minden karakter 26 különböző sérülési zónára van osztva, így a sebződés helyétől, és az azt okozó fegyvertől függően igen változatos agónia-jelenetek szemtanúi lehetünk. Egy shotgunnal például vidáman ellohetjük az ellenszemes egyedekek kezét – (zlés szörint csuklóból, könyékből, vagy vállból. A további csomkolások és élveboncolások jelenetek részletekbe menő érzékletes elemzésétől most inkább eltekintünk, a képek úgyis önmagukért beszélnek. Ilyen véres jeleneteket legutóbb talán a Blood 2-ben láthattunk, azonban a fantázia szűlte brutális fegyverek és az ellenségként felvonultatott visszataszító szörnyek hordái helyett itt az iszonyú élethűség az igazán sokkoló. Ahogy a Híradóban mutatott háborús jelenetek is sokkal nagyobb hatással vannak ránk bármilyen horrorfilmmél, a Soldier of Fortune háborúzengető realizmusa is alighanem új fejezetet nyit a véres játékok Carmageddonnal és Postallal fémjelzett nagykönyvében. A kiadó – bölcs előrelátásról téve tanúbizonyságot – számított a SoF-rajongógyerkőcök szüleinek nem feltétlenül pozitív reakcióira, így a játékot három különféle verzióban jelentették meg, amik csupán a széles skálán szabályozható "vérségi szint" maximumában különböznek.





Kis hazánk boljába valószínűleg a cenzurázatlan amerikai, és az enyhén móderáló angol változat fog eljutni, a light verzió a német piacot (meg a holland szürkeimportőröket) fogja boldogítani.

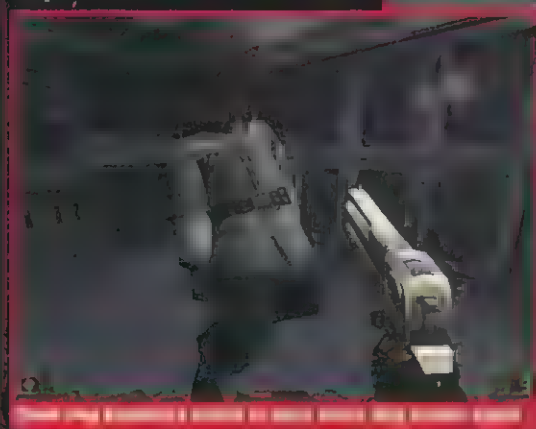
A GHOUL további újításokkal is előhozakodik: például egy ügyes trükkal sikerült elérni, hogy a fegyverek akkor is valószínűleg működjenek, ha a program aláírt hardver nem igazán bírja tartani a tempót (azaz egy másodpercenként húsz lövés leadására képes automata fegyver akkor is húszat lő, ha csak 15 frame/sec a képráfrésztől). A mesterséges intelligencia feltüpozásával is hosszú hónapokat dolgoztak a fejlesztők – szó se róla, ez nagyon szépen meg látszik például az olyan jelenetekben, amikor egy tűz mögé rejtőzik előlünk a gaz terrorista, aki abba a hitbe ringatja magát, hogy az ártatlan fickó halántékához szorított pisztoly visszatart minket attól, hogy egyetlen sorozattal mindkettőjük belsősegeit felkenjük a falra. A csúnyák általában megpróbálnak csapatostul ránk rontani és a lehetőségekhez mérten bekeríteni, de ez már

egyébként létfontosságú műveletre, hiszen az akció elég sűrű. Ezt akár még pozitív vonásnak is vehetnénk, azt azonban már aligha, hogy a Half-Life-ban döbbenetes sikert aratott interaktív világ, és a sztori-alapú játékmenet alkalmazását egy kicsit már túlzásba vitték. Egyszer jó poén, ha ránézünk egy biztonsági kameraképet közvetítő monitorra, és azt

kal egyébként remekül dolgoznak a készítők, bár talán kissé túl sokszor alkalmazzák hangulatkező elemként a térdelő tűz közvetlen közelről való fejbőlövésének



látjuk, hogy a rosszfiúk éppen rájönnek az ajtó egy monitorbámuló alakra – na, de minden második monitoron? A végtelen sorokban özőnlő ellenség utánpótlása pedig egyszerűen csak materializálódik a semmiből, nem pe-



inkább a pályatervezők érdeme, mint az AI-programozóké.

### ITT SENKI SE DOLOGOZIK

A játékmenet tíz bevetésen át követi a világ megmentését, ez összesen 26 szintet jelent. A pályák meghatározott részein a program automatikusan elmenti a játékállást. Ez igazán kedves dolog tőle, mert egyébként igen kevés időnk maradna az

dig jön valahonnan, ami ugyan növeli a játékos adrenalin-szintjét, és fokozza a "mindig nézz a hátad mögé"-paranoiát, de cseppet sem élethű. Bemegyek egy szobába, kitömöm ólommal a benn tartózkodókat, körülnézek, majd távozom, de ahogy átlépek a küszöböt, egy rejtélyes módon a szobába teleportálódott rosszfiú kopogtatja meg a vállam néhány dum-dum golyóval... A kameraváltások

mérsékelten humánus módszerét. A játék a legszebb Quake-es hagyományok követése mellett igyekszik a fénykorukat élő kommandós-szimulátorok stílusához is közeledni, így általában a módszeres népirtáson kívül másodlagos feladatokat is kapunk, tűszok kiszabadítása, egy bizonyos figura feltűnés nélküli likvidálása, vagy fontos tárgyak eltulajdonítása képében. A hentesmunkához tiszteletet parancsoló fegyverarzenál áll a rendelkezésünkre, egy újszülött Rambo-klón minden álma megtalálható köztük a malacnyűző késtől a szokásos pisztoly-shotgun-géppisztoly-rakétavető skáláig. A legmókásabb a távcsöves mesterlövészpuska, amivel igazi pmi orgylikoshoz méltó gyönyörű fejleveseket mutathatunk be árdatlan távolságokból. A fegyverek kidolgozásánál a maximális élethűség elérése volt a cél, így a lőtávótól kezdve, a szórásán keresztül az újratöltés sebességéig

### Mit is a hogyishívják?

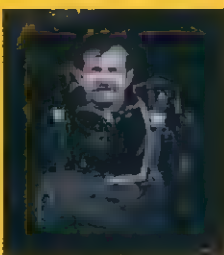
A Soldier of Fortune nemcsak egy játék és egy TV-sorozat, de a fegyverek és modern harcászat rajongóinak már-már kultikus jelentőségű magazinja is (a közhiedelemmel ellentétben a játék a magazinról vette kölcsön a nevet, nem a sorozattól). A '75 óta megjelenő, és per pillanat a 269. számánál tartó lap a különféle hitech fegyverek és harci gépek bemutatásán kívül elsősorban az antiterrorista egységek, kommandók és főleg a a "vérszagra gyűl az éji vad" jelszóval mindenféle háborús övezetben villámgyorsan megjelenő szabadúszó zsoldoscsapatok viselt dolgait mutatja be, kissé talán túl is misztifikálva a "XX. század utolsó igazi harcosait". Sajnos a Híradót elnézegetve nem nagyon fenyegeti a magazint a témahiány réme: most éppen Csecsenföldön ténykedő zsoldosokról, a Dél-Kelet Ázsia tengereit rémuralmuk alatt tartó kalózkodókról és Közép-Afrika véget nem érő polgárháborúinak véres részleteiről cikkeznek a militaristák igen nagy örömeire. Akit netán komolyabban is érdekel a dolog, a [www.sofmag.com](http://www.sofmag.com) címen meg is rendelheti az olvasmányt, de mielőtt még ilyen elhamarkodott lépésre szánna el magát, jusson eszébe, hogy az egy évre szóló 44 dolláros előfizetési díjból az 576 Kbyte-ot majdnem két teljes évre fizetheti elő!





## John F. Mullins, az igazi szerencselovag

Ha marcona hősünket nem nevezzük el rögtön a játék kezdetén egy rövid ego-domborító bajnokság keretében saját magunkról, a program jó keresztapaként egy bizonyos John F. Mullins nevét ajánlja fel neki. Mánia-kus nyomdahiba-keresők, akik a vérengzés előtt egy kis kézikönyv-olvasgatással melegeittek, a stáblistán ugyancsak felfedezhették ezt a nevet, mint a nagyon-nagyon különleges köszönetek fő címzettje, és szakértő a Raven csapatában. Ki is ez az arc, akinek annyira hálások a fejlesztők, hogy még a játék főszereplőjét is róla nevezik el? Nos, John bácsi (59 éves, talán már kijár neki ez a megszólítás) egy igazi "soldier of fortune", vietnámi veterán, aki ejtőernyősként, majd zöltsapkás kommandósként, végül egy különleges fogolymentő alakulat parancsnokaként háromszor járta meg a "sárga poklot", hogy három Bíbor Szív kitüntetéssel gazdagabban térjen vissza (abból ítélve, hogy ezt általában a hősies harcban szerzett sebesülésekért osztogatják, a jó Johnny nem őrizhet túl kellemes emlékeket Délkelet-Ázsiáról...). Egészen '81-ig vett részt további bevetésekben Közép-Amerikában, a Közel-Keleten, Közép-Afrikában, és egyéb zűrös helyeken, majd – mint aki jól végezte dolgát – leszerelt, és könyveket kezdett írogatni a kalandjaiból. Az első regények sikere után karrierje meglődült, mint a BUX index, és ma már egy különleges fegyvereket és löszereket gyártó cég igazgatója, az FBI-nál a különleges osztagok kiképzője, és szakértő a Soldier of Fortune TV-sorozatban (kis hazánkban a megboldogult TV3-on ment egy ideig). Szinte adta magát az ötlet, hogy az igazi sztárrá vált egykori zöltsapkást kérje fel a Raven is szakértőnek a játékhoz. Laikus szemmel nézve Mr. Mullins igen jól instrualta a fejlesztőket, a fegyverek viselkedése, és a harci helyzetek roppant valóságshűnek tűnnek. Szórszállhasogató militaristák szerint ugyan az eredeti fegyverek a való életben nem okoznak ennyire látványos és brutális sebeket, de ennyi azért kellett a nem titoktan a botrányra is építő reklámkampánynak...



minden meglehetősen realistikusnak tűnik (legalábbis nekem, laikusnak, aki még az életben nem lőtt halomra gaz terroristákat egy félautomata 44-es Silver Talonnal...). Az élethűséget fokozzák az olyan apróságok is, mint hogy a Quake-klónokban megszokott azonnali jellegű gyógyítást nemigen találni, és hogy egy izmosabb fegyverrel akár két-három egymás mögött álló egyedet is kivégezhetünk egyetlen golyóval.

## Terített (m)ulti – vagy betli?

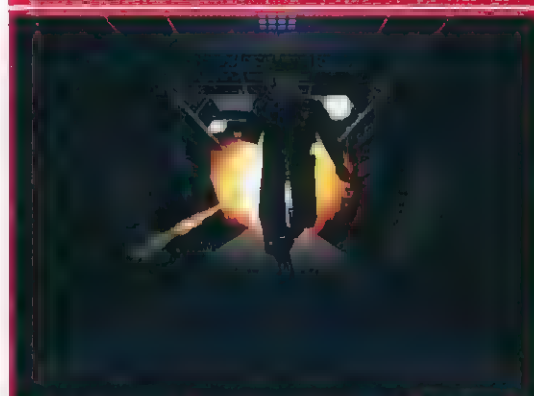
Ha first person shooter, akkor multiplayer – szól mostanában a Quake-klónok első számú parancsolata, és bár ahogy legközelebbi rokonait (Sin, Half-Life, Kingpin), úgy a Soldier of Fortune-t is elsősorban

egyszemélyes játékokra tervezték, természetesen nem maradhattak ki belőle a multi-mókák sem. Ahogy az engine-t, a multihoz való hozzáállást is az id software-től kölcsönözték a készítő, azaz nem erőltették túl magukat a többjátékos módok kidolgozásánál, inkább az Internet-közösségre és a lelkes amatőr programozókra bízta a multiplayer mutációk elkészítését és terjesztését. Már a megszokott, és alapvetőnek tekinthető módokból is csak a deathmatch és a Capture the Flag van benne a programban (a kooperatív módot ne keressük), és az extra játékokból is csak kettőnek sikerült helyet szorítani, amik viszont meglepően jóra sikeredtek. Az Assassinben az orgyilkost alakító játékosnak kell lepuffantani a célszemély karaktert, míg a többiek őt

védik, illetve a menekülését fedezik. Jó kis kommandós akció némi Counterstrike beütéssel, főszerepben a távcsöves puska! A másik mód az Arsenal, ahol Rambót játszhatunk, ugyanis a létező összes tárgyat és fegyvert megkapjuk az öldökléshez. Szerencsére nem fájul rakétavető-párbajja a dolog, mert csak úgy kapunk pontokat, ha kötelező jelleggel az összes fegyvert használjuk. Némileg kockázatos dolog ennyire a játékosok szeszélyére bízni a program multiplayer-támogatottságát, de hát ők tudják. A Half-Life-et is elméletileg egyszemélyes játéknak írták, most mégis mindenki a Counterstrike-kal játszik, szóval vannak még csodák...



Az amerikai Counterstrike, a Half-Life 2, a zöltsapkás vagy egy angolná



Hogy ez a John F. Mullins mártírya hasonlít John F. Mullinsra!

nő, hogy a Soldier of Fortune vinné el a hálózatos FPS-ek koronáját, de azért jó, hogy van ilyen is. Gyengébb ideg-zettel és/vagy gyorral megáldottak/megverték inkább kerüljék el, de a többieknek mindenképpen megér egy próbát – már amennyiben inspirálja őket, hogy minden sarokban

## Ballag a katona

A Soldier of Fortune mindenképpen megérte a felfokozott várakozást, mert egy szépen kivitelezett, hangulatos játék, ami húsba vágó realizmusával némi új (elsősorban vérvörös) színt visz a first person shooterek palettájára. A grafika inkább változatosságával (példának okáért minden egyes ellenfélnek 200 féle animációja (nem animációs fázis!) van), mint kidolgozottságával száll a ringbe, mindenesetre a Quake 2 motor lehetőségeinek a határát igen erősen feszegeti. Az egyszemélyes játékok nem könnyű megenni (bár amikor egy x+egyedik állás-visszatöltés után ugyanott és ugyanakkor kapjuk a meglepő támadásokat, az már nem az igazi), és éppen a valóság-hű sérülés-modellezés nyújtotta változatosság miatt érdemes egy végigvitel után újra nekifutni. A multiplayer sikere egyelőre a jövő zenéje, bár egy Quake 3 és egy Unreal Tournament mellett nem valószí-

olyan jelenetekbe futnak majd bele, amilyenekkel monitoron még nem nagyon találkozhattunk.

Hancu

**külesin/belbecs**

LATVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
BENEBBON

**summa summarum**

Nem akarjuk túl bolterlre  
eresztetni a mondókat: ez egy  
kicsit túlzottan is véres játék

**végítélet**

**84%**

## Fogyókúra-recept (a 26 sérülési zóna)





Szeretettel várunk óvodáskorú gyerekeket  
2 1/2 éves kortól, a Húvösvölgyben, igényes  
környezetben lévő Magyar Rádió Óvodájába!

Csodálatos ősparkban, tiszta levegőn,  
a gyermekek számára sok mozgási lehetőség,  
egészséges életmódra- és környezetvédelemre  
nevelés (szenzitív környezetpedagógia).

**Szolgáltatásunk:**

Felsőfokú alap- és szakdiplomás ovonők

A munkájukat segítő logopédus,

Pszichológus (heti 1 alkalommal)

Orvos (heti 3 alkalommal)

Biztonsági őr

Saját konyhai étkeztetés

**Fakultatív programok:**

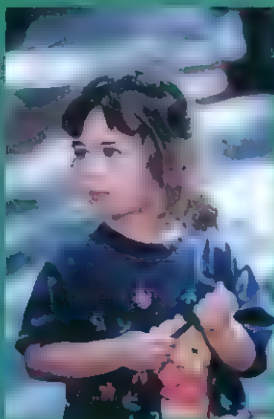
- madár óvoda (ornitológussal)

- zenés torna

- zeneovi

- mini tenisz

Közlekedés: saját autóbusszal



Nyitva tartás: reggel 7 órától 18 óráig.

Információk az Óvodában: Magyar Rádió Rt. Óvodája  
1021. Völgy utca 1-3. Tel: 394-3815 vagy 394-3858

## Balati Computers Bt. Gépátépítés akció!

MIDI ATX ház + Epox G2 alaplapp + AMD K3-400

**59.000,- Ft-tól**

MIDI ATX ház + Precomp VIA alaplapp + Celeron 400

**44.900,- Ft-tól**

Az előfizetés 24 hónap Internet szolgáltatást tartalmaz!

Áraink a 25 %-os ÁFA-t már tartalmazzák!

!!! WEB lap tervezés !!!

Használt alkatrészek beszámítása!

1146 Budapest, Thököly út 88.

Tel/fax: 341-5343, 06-20 9264 507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: [balati@ahol.com](mailto:balati@ahol.com) Web: [www.balati.hu](http://www.balati.hu)

Nyitva tartás: H-P 9-17h-ig



az emberarcú internet szolgáltató



Mert mi valóban a Neked legmegfelelőbb szolgáltatást nyújtjuk.  
Havi 4000.- Ft-ért **korlátlan elérést** biztosítunk minden nap este  
6-tól reggelig plusz egész hétvégén.

Ez havi **452 óra** internetezést jelent! Részletes információért  
keresd ügyfélszolgálatunkat.

## Inter Ware

Tel.: 06-40-200-166

e-mail: [info@interware.hu](mailto:info@interware.hu)

<http://www.interware.hu>



# BEETLE CRAZY CUP

★ A kicsi kocsi újra száguld. De hogy!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Xpiral

Kiadó: Infogrames

website: [www.beetlecrazycup.com](http://www.beetlecrazycup.com)

Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: LAN, Internet

Az ember nem is gondolná, mennyi bogaras "őrül" él a világon – vagy akár csak szűkebb kis hazánkban. Volt szerencsém erről személyesen is meggyőződni, ugyanis tavaly kilátogatam az évről évre megrendezett találkozókra. Alig férték el a BS parkolójában, amikor pedig kivonultak a városba, nem kis fennakadást okozott a kigyózó sor a közlekedésben. A VW bogár bizony olyan, mint a jó bor: minél öregebb, annál nagyobb becsben tartják. Nincs még egy olyan autó, amit annyi ideig folyamatosan gyártottak volna, mint a Bogarat, és ami kalandosabb múltat mondhatna magának.

## Bogaras játék

Bármily meglepő, az apró Bogár rendkívül népszerű versenyautó: olcsó és egyszerű felszerelni őket. Egy gyári kiserelésű, 65 lóerős, 1600 köbcéntis motor turbófeltöltővel és injektorral feltuningolva akár 270 lóerőre is képes. Nagy pozitívum az is, hogy igen nagy a "kompatibilitás" a különböző Bogár-alfajok között, s így szabadon "átrámolható" az egyikből a motor a másikba – azaz teljesen egyéni darabok állíthatók össze.



Miből lesz a cserebogár?

## Rokon lelkek

### Viper Racing

Remek kis Need for Speed-konkurencia tavalyról, amelynek főszereplői a Dodge Viperek. (ld. 576 '99/4 – 92%)

### Ford Racing

A Ford-gyár által szponzorált játék, amelyben felvöl a Ford márkanév majd összes képviselője. Ez tök szép is lett volna, ha nem akadnak némi gondok a kezeléssel. (ld. 576 2000/1 – 63%)



Arany János-emlékverseny: "Zúg az éji bogár..."

Az Infogrames új autóversenyében különösképp kellemes, hogy ez a sokszínűség a játékban is jól érvényesül. Jelen van az össze jelentősebb Bogár-leszármazott, kezdve a gyönyörű formatervezésű, sportos Karmann-Ghiától a VW Transporterig, illetve kisbuszig – a Bogármegszármazottak igazán elégedettek lehetnek. 17 típusból összesen 50 kocsit tartalmaz a játék. (Épphogy csak szerencsétlen bátyámról feledkeztek meg, aki történetesen egy vele egyidős, igen ritka 1600 TL boldog tulajdonosa.) A különböző változatok pedig nemcsak össze vannak ömlesztve: külön-külön testhezálló feladatokat kaptak, ugyanis ötféle versenymód van a játékban.

A Monster Truck versenyeknél azt kell bemutatnunk, miként tudunk la- vírozni egy elefánttal a porcelánboltban. Ha netán valakinek ez így nem világos: baromi nagy kerekű Bogarakat kell kormányoznunk, s bójákat kell kerülnünk. Két kört kell megtenni a pályán, mellesleg

át kell hajtunk kocsironcsokon, ráadásul az idő nagyon ki van számítva. Ráadásul minden egyes eldöntött bójáért még büntető időt is levonnak.

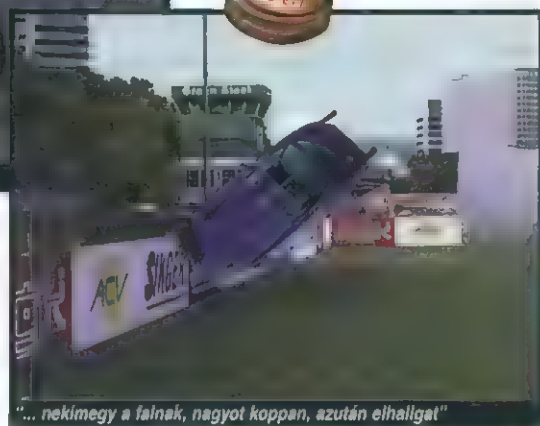
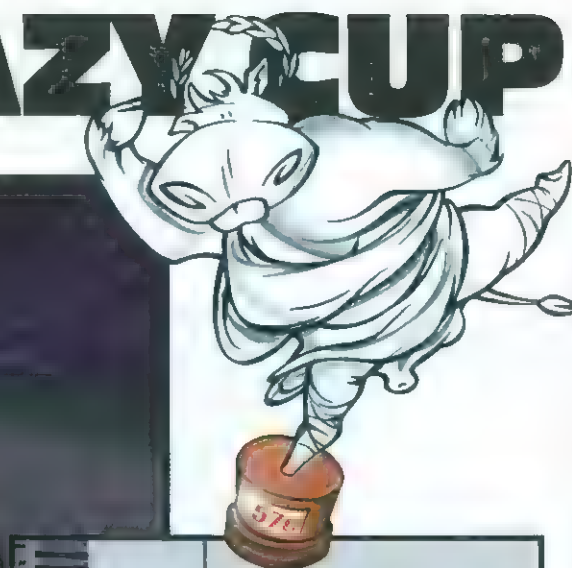
A crossversenyeknél a speci autókban belül a lengéscsillapítóké a főszerep, hiszen a stadion közepe úgy néz ki, mintha szőnyegbombázás lett volna a közelmúltban. Ezeknél a versenyeknél nincs határidő, viszont van hét ellenfél, akik roppant szeméti módon lökdösődnek.

A sorrendben a harmadik a gyorsasági verseny. Látszólag szokványos Bogarak állnak rajthoz, amelyek belsejében azért alaposan feltuningolt motorok duruzsolnak. A gyorsasági versenyeknél tipikus versenypályán téphetünk: lelátókkal és hirdetőtáblákkal van szegélyezve az út, s néhány alagút szolgál plusz változatossággal.

A Buggy futamok viszont annál egzotikusabb környéken játszódnak. A tengerparton, ahonnan indulunk, frankón hullámozik a víz, akár bele is gázolhatunk – csak túl mélyre nem érdemes menni: vannak ugyan vízi bogarak is (példának okáért a Schwimmwagen), de ez mondjuk pont nem az...



Humphrey Bogár előtt nincs akadály



"... nekimegy a falnak, nagyot koppan, azután elhalhat"

## Kihívások

Ha az egyjátékos módon belül a Quick Race-re, azaz a gyors menetre kattintunk, rögtön a felsoroltak módok között választhatunk, melyek megnyeréséhez egy-két alapkocsi áll a rendelkezésünkre. A bajnokságnál már van több kocsi, de előbb azért remekelnünk is kell, ráadásul a versenyszámokat a bajnokságnál nem mi választjuk. Három nehézségi szintet teljesíthetünk, melyek fix futamokból állnak. A nehézségi szintnek megfelelően egyre több pályát kapunk, de értelemszerűen azok a versenyszámok kimaradnak, ahol nincsenek ellenfelek. (Vagyis a Monster és a Jump.)

Na de térjünk rá a lényegre, a Beetle Challenge-re, ami a fő attrakció. Ezen belül szabadon választható a játékmód, s a nehézségi szint is. Utóbbiból minden versenyszámnál négy van. Ha az egyre komolyabb kihívásokat sikeresen vesszük, még egyéb bónusz módokat is feltárhathatunk. Például van külön egy verseny a már emlegetett Transporterek számára. Az egyes számoknál a legkomolyabb fokozat a Master, amit mindenhol megnyerve jön a legnehezebb kupa (WBC), majd a végső összecsapás: gyorsasági verseny az új Beetle-lel. Attól függően, hogy épp milyen nehézségi fokozatot értünk el, nemcsak az ellenfeleink lesznek ügyesebbek, hanem a pályák is megváltoznak. Vannak éjszakai menetek, fordított menetek, s van úgy, hogy több pálya van egymásba illeszkedve (például a tengerparti futam esetében egy városba kanyarodhatunk be).

A Beetle Challenge-en aratott győzelmeinkért jutalompontokat kapunk, amit tulajdonképpen nevezhetnénk pénznek



is, hiszen a pontokért újabb kocsikat vásárolhatunk. (Vagy el is adhatunk, de erre nem igazán van szükség.) Szerencsére a komolyabb győzelmeinket busásan jutalmazták, így nevelésük könnyű a legjobb típusokra való összpórolni.

Az egyjátékos módokon kívül van multiplayer mód is. Nemcsak LAN-on keresztül, hanem egy gépen, osztott képernyőn is lehet játszani, ami roppant kellemes kiállítás a vasárnap délutánok társas eltöltésére.

## Egyszerű, mint egy Bogarat elvezetni

Mert hát a Beetle Crazy Cup amúgy egy cseppet sem nehéz játék. Mivel a Beetle Challenge-nél minden futam után menthetünk, hamar eljuthatunk a végső kúzelemig. Igaz, a bajnokság már rázóssabb ügy (mentés nélkül egymás után háromszor, ötször megfelelő helyezést elérni, s végül elegendő pontot összeszedni), de úgysem ott van a lényeg. A legjobban egyébként az egy-személyes versenyszámokkal lehet szenvedni, hiszen a stopperórával meg a mérőszalaggal ugyebár nem lehet keckeckedni: "őket" nem lehet egyszerűen

## Abzsolút nemcsak a Bogár-rajongóknak!

A Beetle Crazy Cup remek arcade hangulatot áraszt. Könnyű a kocsikat uralni, potonegyszerű az irányítás, a grafika pedig mesés. Sok-sok textúra és látvány-effektus gondoskodik arról, hogy minden kanyar után más terepre lyukadjunk ki, valamint hogy a napszak változásával még egyazon helyszínen belül is nagyon különböző legyen az atmoszféra. Például sötétben – ahogy jobb helyeken szokás – lámpák világítják meg az óriásplakátokat. A pályánál csak a kocsik hangulatosab-bak. A Bogár-rajongók megemmelhetik a kalapjukat: gyönyörűen fénylenek a különböző ábrákkal kipingált kocsik. Tükröződik a fény a kasztnin, az átlátszó üvegeken, de még a lámpabúrákon is. A különböző VW típusok tökéletesen felismerhetők, s a crossautóknál még boxer-motor alkatrészei is kivehetők. Ahogy mondani szokás: minden klappol. Még a motorhangok is. Az alapjárat legalábbis rendkívül meggyőzően dohog. Külön show a Monster Truckkal való elindulás. Szinte ordít, ahogy a rajtnál felpörgetjük, s közben fekete füst szállingózik ki a kéményszerű "kipufogónyílványból".



Egy jelenet a Beatles: A hard day's night című filmjéből

leszorítani. Az ugratásnál végül is két dologra kell ügyelni: minél rövidebb távon fel kell gyorsulni, amihez minél nagyobb íven kell vennünk a kanyarokat, az ugratón pedig a legmagasabb pontra kell ráfutnunk. Ez alól csupán a kezdő fokozat kivétel, ahol gond nélkül felgyorsulhatunk, s ha túl hamar adjuk rá a turbót, az nem tart ki elég ideig. A Monster Truck vezetéséhez pedig azt tanácsolom: fő az ész, és a türelem. Ha több időbe kerül egy bójásor között ellávrozni (ami ráadásul nem biztos, hogy sikerrel jár), mint mondjuk kettőt feldöntve közülük keresztülhajtani rajtuk, akkor inkább az utóbbit érdemes választani. A roncsoknál első-sorban türelemre van szükség: mivel a roncsok is elsodorhatják a bójákat, úgy kel becélozni őket, hogy a bóják között toljuk el őket, mert amikor áthajtuk rajtuk, óhatatlanul odébb sodródnak. A legidegesítőbb az, amikor egy hosszú kocsisoron kell átgázolnunk, s jobbra-balra bóják sorakoznak. Ha nem pont úgy megyünk rájuk, hogy a roncsok teteje épp a kardán alá kerül, egyből kidobódik oldalra a járgány, és dőlnek a bóják...

Egy szónak is száz a vége: hangulatában, kivitelezésében és teljes egészében remekül sikerült a Beetle Crazy Cup, méltó tiszteletadás a kicsi kocsinak. Nem akarok senkinek sem bogarat ültetni a fülébe, de erre a Bogárversenyre szerintem mindenkinek érdemes benevezni!

V.Z.

**kulcsin/bolbecs**

ÁTVANYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATÓSÁG	
ÉRTÉKTELISÉG	

**summa summarum**

**Bogarak nemcsak minden mennyiségben, de MINŐSÉGBEN is**

**végítélet**

**88%**

## Egy Bogár élete

A VW Bogár "fogantatása" nagyjából 1929-re tehető, mikor is egy Ferdinand Porsche nevű úriember néhány tervvel a hóna alatt bekopogtatott a Daimler gyárhoz, s nem átalította "népautónak" nevezni az általa megálmodott járgányt.

Az első Bogár születése felett nem kisebb híresség bábáskodott, mint Adolf Hitler. A Német Birodalom kormány 1934. január 17-én fogadta el a határozatot, miszerint 12 hónapon belül egy olyan "Népautót" kell gyártani, ami nemcsak a felsőbb körök számára megfizethető. Porsche, aki vállalkozott a munkára, nem kis terhet vett magára. A prototípusnak öt követelménynek kellett megfelelnie. Az utastérben 2 felnőttnek és 3 gyereknek kellett elegendő helyet biztosítani. (Aki ült már Bogárban, az ebből tudhatja, hogy Németország a törpék hazája.) Hogy az autó kihasználja az újonnan épülő német autópályákat, folyamatosan tartania kellett a 100 km/h-s sebességet. A motornak alacsony fogyasztásúnak, lehetőleg léghűtésesnek és megbízhatónak kellett lennie. Háborús helyzetre gondolva a kocsinak 3 kato-nát és egy géppuskát is el kellett bírnia. Végül, de nem utolsósorban: az előállítási költségeknek nem volt szabad meghaladniuk az 1.000 birodalmi márka/darabot.



A megállapodás megkötése után folyamatos kísérletezés és sorozatos tesztelés vette kezdetét. Az hamar kiderült, hogy Porsche képes lesz teljesíteni a feladatot. Ennek köszönhetően a korabeli német autószevénél a zseniális mérnök néhány "jóakarója" megpróbálta hátráltatni a munka befejezését, hogy ne kelljen kifizetni a fejlesztés költségeit. Hitler azonban megnevezte a dolgot és vizsgálatot rendelt el, majd annak rendje s módja szerint a felelősöket kivégeztette.

A birodalmi kancellár végül 1938-ban büszkén jelenthette be, hogy elkészült az első Volkswagen – igaz, a korai modelleket még Kdf-Wagen ismerte meg a világ. (A "Kraft durch Freude" sportmozgalom rövidítése után.) Bogár névvel elsőként a New York Times egyik vicces tollnoka illette az autót, ami aztán a köznyelvben is ráragadt.

Mint ahogy egyetlen autógyár sem váltalta a politikailag támogatott népautó gyártását, 1938-ban Wolfsburg kastélyánál létrehozták Kdf-Stadtot, a gyárvárost, ahol évi egymillió autó gyártását tűzték ki célul. Olcsósága miatt valóban úgy tűnt, hogy népautó válik a

Volkswagenből. A német polgárok betét-könyveket nyithattak, amelyekbe hellel egy 5 márkás bélyeget beragasztva nagyjából négy év alatt összeszámolt-hattak egy Bogarat. Hogy a civileknek végül mégsem sok Kdf-Wagen jutott, annak megvolt az oka: a Szovjetunió megtámadása után a német ipar átállt haditermelésre... (Az egymillióst tervet csak 1961-ben sikerült megvalósítani.)

Egy ilyen olcsó jármű természetesen felkeltette a hadiipar érdeklődését és a háború alatt a gyárak százezerszáma ontották a terepjáróvá átalakított változatot, a Kübelwagent, valamint a kételtű "kádat", a Schwimmwagent.



1944-ben a szövetségesek bombái porig rombolták a Volkswagen gyárat, ám a termelés sosem állt le. 1945-ben angol segítséggel építették újjá a létesítményt, amit azzal kezdték, hogy a város nevét Wolfsburgra változtatták. A Volkswagen "szülőfalujában" ezután egészen 1974-ig gyártották a Bogarak különböző típusait, s minthogy a német megbízhatóság világszerte elismerést vívott ki, további VW összeszerelő üzemek nyíltak Írországból, Brazíliából és Mexikóból is.

A Volkswagen Bogár életútja ma már legenda. Harminc millió birodalmi márkából egy olyan autót fejlesztettek ki, ami technikailag jóval meghaladta a korát. Több mint fél évszázad után – igaz, kisebb-nagyobb módosításokkal –, de még mindig piacképes. A szemaforokat ugyan lecserélték kadmium-sárga villókókra, s az osztott hátsó üveg helyét a sokkal praktikusabb ovális, hajlított üveg vette át, de a Bogár jellegzetes formája és technikai megoldásai nagyrészt változatlanul maradtak. A környezetvédelmi szabályok miatt sorra bezártak a Bogarakat gyártó üzemek, de Mexikóban ma is folyik a gyártás.

A Bogár történelmében új mérföldkő az 1994-es dátum. Ekkor ismerkedhetett meg a világ az új Bogárral, amit 1998 óta szintén a pueblai üzemben gyártanak. A motor ugyan előre került, és a Golf mintájára vízűtéses lett, de legalább a kasztni megmaradt "bogar-snak". Az ára mondjuk már nem: nálunk olyan hét millerbe kerül mostanában, így az egykori "népautóból" mára a mobiltelefonos vállalkozók aktuális babáinak fitness centerbe-járó autója lett. Tán ezt hívják "fejlődésnek"...





# SUPERBIKE 2000

★ Szelíd motoros sokk

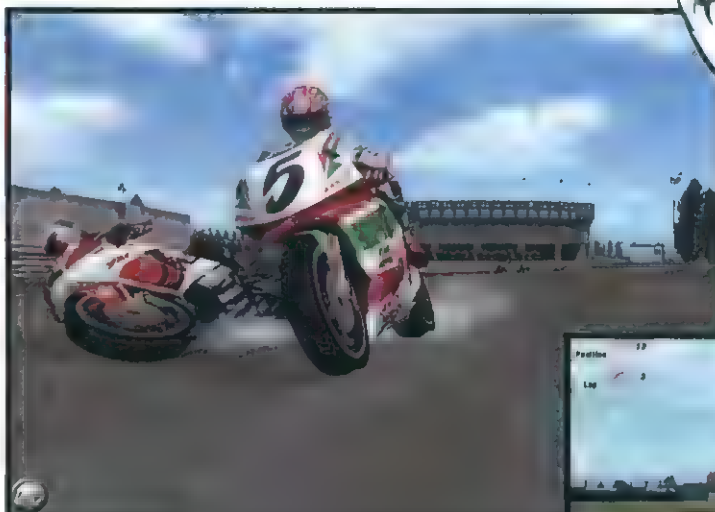
## SEMELYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EA Sports  
Kiadó: Electronic Arts  
website: [www.easportssuperbike.com](http://www.easportssuperbike.com)  
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM  
3D gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

A motorozás kétségtelenül egyfajta szenvedély. Ha valaki belekóstolt, nehéz leszokni róla. Megmagyarázhatatlan élvezet, amikor egy sok lóerős gépen egyensúlyozunk, s az arcunkba – vagy legalábbis a sisakunk plexijének – csapódik a menetszél. Talán ezért is van az, hogy ezt a fajta élvezetet bizony elég nehéz egy számítógépes játékkal visszaadni, noha már a játékok hősora óta voltak próbálkozások. Ilyen volt a tavaly tavasszal megjelent Superbike World Championship is, a motorversenyzés krémjének, a Superbike futamoknak a feldolgozása, s ami mellelég elég helyre kis darabnak sikeredett. Az EA Sports tanúbizonyságát nyújtotta, hogy a technikai sportok terén sincs miért szegénykeznie: az ő játékokat nyugodtan ajánlhattam a fent említett "szenvedélybetegség" rabjainak.

## A szépség...

Legnagyobb örömmre elmondhatom, hogy a 2000-es kiadásban sincs hiba. Sőt: épp ellenkezőleg. Ami mindenki számára elsőként szembetűnő lesz: a Superbike 2000 igen komoly grafikával büszkélkedhet. Nemcsak a motorversenyek kategóriájában számít takarosnak, de valamennyi PC-s versenyjáték közül kitűnik. Amikor elindítunk egy futamot, néhány képsoros bemutatót kapunk az aktuális



Félre az útból, sietek!

pálya jellemző részleteiről, amivel nyilván dicsekedni kívántak az alkotók – s tegyük hozzá: joggal. A töltsképemyőn egy igazi fotó részleteit raktározhatjuk el a memóriánkba, majd egyszer csak az emlékeztünkbe vésett épület már 3D-ben távolodik el, de ennek ellenére azonban minden részlet a helyén marad. A helyszínek kimunkáltsága páratlan. Nem emlíkszem még egy olyan versenyjátékra, ahol még az épületek ablakain is belátni! (A nézők ott állnak az üvegek mögött.) Hihetetlenül életszerű benyomást kelt minden, s hasonló mondható el a realisztikus árnyékokról is. Ezáltal nem csak a motorosoknak van igazi árnyéka, hanem mindennek. Minden épület, kerítés, fa, rádióadó torony, oszlop olyan formában rajzolódik ki a talajra, ahogy az a valóságban is történik. Az pedig e rövid felsorolásból is kitűnhet, hogy van minek

árnyékot vetnie. Polygonok és textúrák sokaságából művészi részletességgel megáldott terep áll össze, melyen rozsdafoltos a reklámtáblák hátsó része, a felüljáróknak minden egyes lépcsőfokuk ki van dolgozva, s még a csak szerény statisztaszerepben feltűnő, parkoló civil kocsik is 3D-ben "domborítanak".

A versenyek főszereplőin szintén nyomot hagyott a grafikai evolúció. Szögletességet immár alig fedezni fel a motorokon, ellenben remekül kifestettékké őket. A csillogó sisakokon még a plexi is ki van dolgozva. A belső "sisaknézet" pedig jóval kiforrottabb. A kormányon, illetve a műszerfalon minden kapcsoló és kijelző a helyén van, minden bódván, sőt csavar 3D-ben zötykölődik, a kilométeróra üvege pedig klasszul tükröződik. A motorosunk keze is igen nagy figyelmet kapott: menet közben az ujjaink felváltva "zongoráznak" a kuplungon, illetve a féken. A leginkább pedig az teszi hitelesé ezt a belső nézetet, hogy a pilótánk úgy "fészkelődik" a nyeregben, ahogy azt a kanyarok megkívánják, tehát a műszerfal nem holmi statikus kijelzőként rajzolódik ki elénk.

Noha ez utóbbi már az előző részben is így volt, az viszont újdonság, hogy most ez a nézet még játszható is. Ugyanis a pilótánk nemcsak hogy helyezkedik, hanem figyel is: a tekintetét mindig a előttünk lévő útra veti, magyarul a kanyarok szerint forgatja a fejét. Másrészt azért is játszhatóbb most ez a perspektíva, mert élethűbb a mozgás, nem rángatózik úgy a kamera.

## ...és a szörnyetegek

Mert hát az előző részben kissé hirtelen mozgásuk voltak a versenyzők. Túlsgosan is "játékos párti" volt az irányítás, hasonlóan a játéktérmi automatákhoz. Kevéske motoros élményeim során én csupán 350 köbcentiig jutottam el, de azt már így is tapasztaltam, hogy 100-nál nem lehet csak úgy hipp-hopp bedönteni egy kanyarba. Az élethűséget tehát korábban háttérbe szorították, csak azért, hogy elég gyorsan lehessen irányt változtatni. Most viszont inkább a szimulátor rajongóknak kedveztek. Már a motor gyorsulásából, illetve bedönthetőségéből érezni, hogy milyen kategóriájú járgány van alattunk.

A játékban a Superbike futamokon szereplő hat hivatalos márká szerepel: Ducati, Kawasaki, Honda, Suzuki, Yamaha, Aprilia. Bizony számít, milyen mocit választottunk: úgy vettem észre, a Ducatikon kívül mással esélyünk sincs a győzelemre – mint ahogy igazából is ez a motor volt a bajnok.

Amennyiben nem lennénk megelégedve a gépünkkel, a futamok előtt megjelenő franciakuclásra kattintva természetesen bütykölhetünk is rajta. Az első/hátsó villa geometriájának a módosításával változtathatunk a kormányozhatóság-stabilitás



Mit össze kell szenvedni egy ilyen Bikemageddon 2000-kéért!





viszonylatán. Kísérletezgethetünk a teleszkópokkal is, úgy mint az alapbeállítások megváltoztatásával (ami a gép útfekvéseire lesz hatással), a rugó keménységének módosításával (ezzel a bukkanókat tompíthatjuk/erősíthetjük), és a lengéscsillapítást is szabályozhatjuk. A sebességfokozatok áttételeit szintén az izlésünkhöz igazíthatjuk – együtt és fokozatonként külön-külön is. Ha be van kapcsolva a Realism menüben a Tire Management különböző gumikat is kérhetünk. (Ha nincs bekapcsolva a Manual Bike Setup, úgy az eddig említett módosításokat is elvégzik helyettünk.)

Amikor motort választunk, utána természetesen a versenyző személynét is kiadhatjuk meg, hiszen – hivatalos játékról lévén szó – az eredeti pilóták mind jelen vannak. Sőt, még többen is! Úgy tűnik, a játék PC verziójával (létezik PlayStation változat is) kicsit be akartak nyalni az amerikai közönségnek, mert Ben és Eric Bostrom a valóságban csak ún. wildcard (beugró) versenyzőként vett részt a Laguna Secában megrendezett futamon.

Kicsit hülyén is hangzik, amikor az ő neveiket említik, mert szemléltetőmást (vagy inkább "fűlhallomást") utólag tették be őket a mezőnybe és az eredeti kommentátor úgy tűnik, már nem ért rá az utószinkronnál. Pedig amúgy sem volt sok dolga, mert azon kívül, hogy a rajtnál és a célnál megszólal, menet közben csak a bukásoknál hallani a hangját.

Visszatérve azonban a versenyzőkre: kicsit furcsa, hogy ráadásul Ben Bostrom folyamatosan veri az igazi bajnokot, Carl Fogartyt. Na persze ki tudja: ha egyszer azon az ócska, keskeny, tengerparti homokkal befűjt Laguna Secai pályán nyerni tudott, lehet, hogy valóban esélye lenne a bajnoki címre.

## Rögös út a pezsgőig

A bajnokság üzemmódban a tavalyi évadnak megfelelően végigmegyünk az összes, azaz 13 SBK pályán, melyeket külön-külön amúgy a gyors futam móddal, illetve a különálló futammal próbálhatunk ki – utóbbi kettő között az a különbség, hogy a külön menet tartalmazza a versenyhétvégén szokásos teljes "menetrendet". Újdonság a multiplayer játékokon belül az Internetes mód, valamint hogy osztott képernyőn is lehet vetélkedni.

A játékban szimulált hétvégén – ahogy már az elődben is megszokhattuk – a két "éles" futam előtti pénteken és szombaton szabad gyakorlás folyik, melyeket követően időmérő edzéseket tarthatunk. A rajtpozíciókat azonban nem ezek fogják eldönteni, hanem az utóbbi két év szokásának megfelelően az ún. Super Pole köröd. Ezt a szombati nap végén kell futni: csupán egy kört lehet menni, ezért erre az egy körre kell minden figyelmet összpontosítani.

Az élethűbb motorok miatt nehezebb irányítani a játékot, ám ez nem jelenti azt, hogy túl magasra helyezték volna azt a bizonyos képzeletbeli lécezt. Például a fű most nem csúszik annyira, mint az előző epizódban. Inkább csak akkor megy ki alólunk a járgány, ha fálnak csapódunk. A nehézségi szint amúgy nagyon ki van találva. A Rider Settings menüpontnál a játékos testre szabhatja a körülményeket, ahol – azon kívül, hogy a többi versenyző szintjét határozhatjuk meg, – állíthatunk több fokozatban a gyorsítás és fékezés ráségítésén. Ha az automata fékezéstől kezdve az automata váltóig minden be van állítva, tulajdonképpen csak egy dologra kell figyelniünk: hogy a kanyarokat jó íven vegyük. Persze a kezdők számára ez is épp elég, mert ugyan a fűvön nem lassulunk drasztikusan, de a sódérágyon annál inkább – márpedig ez utóbbiakat elég könnyű "megtalálni". Hibázni már csak azért is emberi dolog, mert gyakran csábítóan tűnik lenyenni egy-egy felesleges kitérőt a pályából, hiszen ha a szabályok közül a diszkvalifikáció nincs bekapcsolva, nem fogják lengetni a fekete zászlót. Csak hogy a szegélykövek úgy meg tudják dobni néha a járgányt, hogy szó szerint túlugrunk a célponton...

## Le a kalappal!

A Superbike 2000-rel a versenyjátékok egy újabb lépést tettek a teljes élethűség

felé. Már rögtön a rajtnál olyan a hangulat, mint egy élő TV-közvetítésnél. Kép a képből technikával, premier-plánban láthatjuk a felvillanó piros lámpákat – az operatőr keze szemléltetőmást enyhén remeg. Bőgne a motorok, a közönség egyre hangosabban morajlik. Aztán nekilódul a tömeg, a



kanyar előtt egyeseknél füstölnek a gumik a nagy fékezésektől, néha egy-egy viaskodás után valaki kisodródik – ilyenkor a talaj állagától függően fű, avagy homok tapad a kerékre. De nemcsak a grafikáról van szó! Az előző részből például jól mutattam, amikor elestem, s utána mindenki felbukott az általam képezett utakadályon. Most ez nem így van. Közvetlenül mögöttem három-négy versenyző lehet, hogy bukik, ám a többiek lassítanak és kikerülnek a baleset. Tetszett továbbá az is, hogy amikor elvágódunk, utána a motor megkeresése sincs "kivágvá" – meg kell várnunk, amíg a figuránk automatikusan odafut a motorhoz. Egy kicsit a régi kedvencemre, a Road Rashre emlékeztetett mindez, csak azt sajnáltam, hogy sajnos attól eltérően itt nem lehet a futás irányába beleszólni. Így gyakran elsodor minket a mezőny. Volt úgy, hogy nem tudtam felállni, mert egymás után mentek át rajtam a többiek. Az animáció viszont haláli, ahogy a pilóták betolja a motort, majd – mint egy cowboy a vadnyugatról – a nyeregbe pattan. Csak vigyázni kell, mert ha menetiránnyal szemben "feküdt ki" a járgány, és meg kell fordulni, tolás közben könnyen magunkra dönthetjük a

dögnéhez gépet. Szóval van a dolognak hangulata. Az már az előző részben is megnyerő volt, ahogy a koccanásoknál a sérült fél sokszor megrázza az öklét. Ezt a momentumot mellesleg szintén élethűbbé tették: a versenyzőnk most nem gorombáskodik csak úgy, hirtelen felindulásból – van külön egy "öklirázó" gomb.

A menüválaszték ugyan szerényebbnek tűnik, de én nem hiányoltam semmit, sőt, szerintem inkább az egész logikusabban van felépítve, kevesebb sallanggal. Korábban a menük egy része csupán információt hordozott, míg most menet közben információdhatunk. A motorokról értelem szerűen a motorválasztásnál érdeklődhetünk, a versenyzők korábbi teljesítményéről pedig a pilótaválasztásnál. Bár meglepő egy Superbike-szimulációtól, érdekesnek és hasznosnak találtam a mitfárerszerű segítséget. Nem csak a várható kanyar ívét rajzolja ki a gép, de még a nevét is kiírja. Így aztán még a kevésbé megszallottak is megtanulják minden egyes pályaszakaszk nevét.

A Superbike 2000-rel azonban azt hiszem mindenki megszallottá válik. Bár a monitorunk előtt üve legfeljebb csak a hűtőventillátorunk szelével csapathatjuk az arcunkat, az élmény – amennyire lehet – megközelítőleg olyan, mint egy igazi motoron. Legalábbis a versenyzés élménye biztosan.

V.Z.



## külsín/belbecs

LATVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

## summa summarum

A bajnok megvédte a címét

végítélet  
92%



# FORMULA ONE '99

★ A jól ismert refrén: "Nemcsak a PlayStationöké a világ..." Már elég régen nem!



Photo: Lotus, Williams, Benetton, Ferrari, Tyrrell

## ISZEMÉLYI ADATOK

Fejlesztő: Studio 33  
Kiadó: Psygnosis/Take 2  
website: www.take2games.com  
Minimum konfiguráció: P166, 16MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P266, 32MB RAM  
3D gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: LAN, Internet

Mármon negyvenes tradíció, hogy a Psygnosis minden Formula 1-es idényt "felvisz" egy PlayStation CD-re, miként az is hagyománnyá vált, hogy ezeket a játékokat megjelenteti PC-n is. Most a '99-es szezon került sorra, ami – amint mondani szokás – egy elég különleges év volt. (Na persze melyik nem az?)

A Formula One Administration Ltd. hivatalos engedélyével és közreműködésével minden benne van a játékban, ami csak kell. A világ 16 szegletében vár minket a

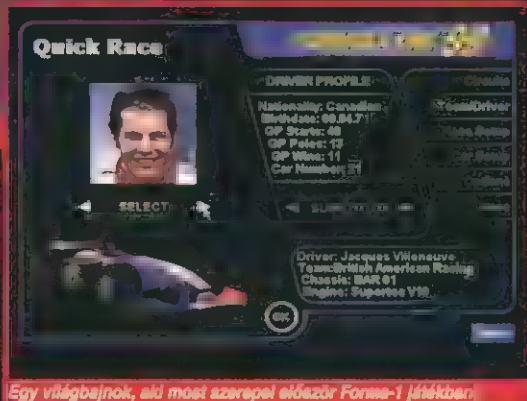
kockás zászló, ami beelőrtendő a versenynaptárba frissen beiktatott malajziai pálya is, Sepang Circuit.

Szerepel az összes pilóta, köztük az összes "beugró" is, mi több: elsőként az F-1 játékok történelmében Jacques Villeneuve is ott vigyorg a választható arcok között. Talán felesleges is mondanom, hogy a pilóták a saját gépekben tapossák a gázt, azaz a csapatok is név szerint felvonnak. Fejlődés az is, hogy most "európaibb" a játék: franciául és finnül is tud a kommentátor.

## A verseny előtt

Vágjunk a dolgok közé! A játék főmenüjében három menüpont közül választhatunk: gyors verseny, Grand Prix, Network

Ez látszólag szegényes választék, de ezen belül minden lehetőséget megtalálunk. A Grand Prix "alatt" ugyanis három versenymód választható: egyszeri verseny, bajnokság és tesztvezetés. Miután kiválasztottuk, hogy Hakkinen Mercedesébe vagy inkább Schumacher Ferrarijába pattanunk be, a kvalifikáció előtt van gyakorlás is. Az egyes helyszíneken úgy van beosztva a versenyhétvége, mint a valóságban: a péntek nem hivatalos edzés (azaz gyakorlás), majd szombaton lehet futni a kvalifikációs köröket, ahol a maximum 12 körre egy óra áll a rendelkezésre. Persze az óra virtuálisan érten-



Egy világbajnok, aki most szerepel először Formula-1 játékban.

dő: ha kiállunk a boksza, lehetőség van az események felgyorsítására. Sőt arra is van mód, hogy egyáltalán ne menjünk ki a pályára – már amennyiben vasárnap a 22. rajtpozíciót akarjuk magunkénak tudni. Jópofa és hasznos lehetőség a Track Preview, amellyel a felvezető kocsiutasaként körbejárhatjuk a pályát, és közben az instruktortól megtudhatjuk, melyik szakaszon milyen technikával érdemes vezetni.

Minden futam előtt részletes időjárás-előrejelzést kapunk a három napra előre

vezethetünk ködös időben, esőben, napsütésben, sőt éjszakában – persze az utóbbi csak egy rossz vicc volt. A Car Setupnál a várható viszonyoknak megfelelően állíthatunk a kocsi paraméterein, de alapbeállításként minden pályához van már egy összeállítás. Pontosabban: három beállítás közül van kiválasztva egy optimális, aszerint, hogy gyors, közepes vagy lassú az adott pálya. Ennél a felállásnál csak a kormány- és fék-részeigítést lehet opcionálisan beállítani (amik analóg irányító hídja igencsak jól tudnak jönni), illetve a váltó típusát lehet meghatározni. Van három szabadon állítható konfiguráció is, melyeknél manuálisan választhatunk még további néhány dologgal, úgy mint: az első és a hátsó légterelő szárnyakkal, a felüggesztéssel, a fékekkel, a váltó áttételeivel, és a gumikkal.

## Hatások

Az F1 szimulációk szavaltosságát általában azzal szoktam lemélni, hogy egy magamfajta pancser mennyire tud boldogulni vele. Nos, a műkedvelők számára jó hírem van: akik nem az igazi autózvezetést akarják megízlelni, hanem csak az első helyezést járó virtuális pszegőt, azok tíz percen belül futamot nyerhetnek.

Az alapbeállításnál minden segítséget megkapunk a kocsi úton tartásához, pedig az ellenfelek amúgy sem túl kemények: szinte nehezkére esik előzni. Ha lassan megyünk, inkább a hátunk mögött tömörülnek. Aki tud egy rövidebb utat az erdőn keresztül, az átvághat hegyen-völgyön, oda se bagózik senki. Gyakorlatilag az egyetlen szabálysértés amit észrevesznek, ha a boksza ellenétes irányba haladunk. A Formula One 99 tehát távolról sem szimuláció, mint ahogy a korábbi részek is voltak azok. A sportág "véresen komoly" rajongói tehát nem lesznek elragadtatva az általa nyújtott élménytől. Persze az élethűséget és a nehézséget talán nem helyes együtt említeni, mert egy se reg nehezítést bekapcsolhatunk: jobban csúszik az autó, netán a többiek mennek észlelően jól. Ettől függetlenül azonban egy dolog változatlan marad: a játéktérmi atmoszféra, bár a Race Setup menüpontnál megnehezíthetjük a futamgyőzelmet. Karambolokat, megpördüléseket, sérüléseket engedélyezhetünk, beállíthatjuk a körök számát, fogyó üzemanyagot, változó időjárást kérhetünk, meghatározhatjuk az ellenfeleink tudását, bekapcsolhatjuk a gumik kopását, a szabályokat (a zászlókkal együtt), totálkárty engedélyezhetünk, végül segítséget kapcsolhatunk ki/be az induláshoz és a boksza való kiálláshoz.

## Élethű(tlen)ség

Kezdjük a starttal. A szabályok mellőzéseivel még azt is megtehetjük, hogy nyugodtan "időzünk" idő előtt, mert senki sem veszik zokon. Sőt, inkább a többiek is elrajtolnak. Közben a kommentátor tovább számol – elég hülyén fest, hogy mire a nullához ér, már mindenki az első kanyar-









## INVICTUS

## ★ Glors of Might and Magic

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: VIS Interactive

Kiadó: Interplay

website: www.ewj3d.com

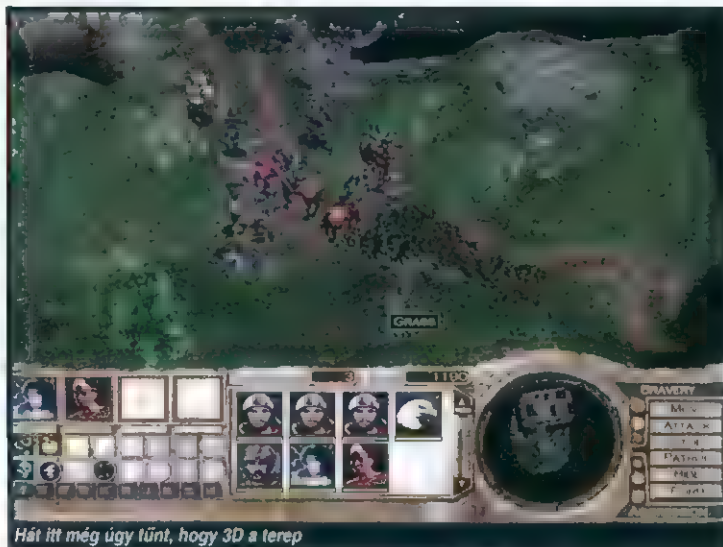
Minimum konfiguráció: P166, 16MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P266, 32MB RAM

3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: LAN, Internet

Ki tudja, miért, eddig nem túl sok játék használta fel háttér gyanánt az ókori görög mitológiát, pedig Hellász hősökkel, szörnyekkel, fél- és egész istenekkel teli világa szinte kiabál a feldolgozás után. Egy közismert mondavilág mindenki által ismert szereplőkkel, sztorikkal, legendákkal – ráadásul mindenféle copyrightok és licencdíjak nélkül! A Hercules és Xena tv-sorozatok sikere is tovább bizonygatja a görög mitológia népszerűségét – annak ellenére, hogy nagyjából annyi közülük van az eredeti történetekhez, mint mondjuk egy átlagos magyar focistának a Bajnokok Ligája-döntőhöz. Ezt látván (és az Aranygyapjú legendáját feldolgozó tavalyi Ancient Conquest felemás fogadtatására fittyet hányva) most ismét vette egy fejlesztőcsapat a bátorságot, hogy elővegye a jó öreg olümposzi isteneket. A siker



Hát itt még úgy tűnt, hogy 3D a terep

biztosítékaként a játék stílusát a legfrissebb trendek alapos tanulmányozása után határozta meg a Quicksilver csapata, bár elég hibrid stílus mellett döntöttek. Az Invictus (csak a tudományos ismeretterjesztés okán: a szó jelentése "meghódíthatatlan", és eredetileg egy William E. Henley-vers címe volt, ami állítólag nagyban inspirálta a fejlesztőket) műfajának precíz meghatározása tehát: "görög mitológiai környezetben játszódó, RPG-elemekkel megtűzdelt valós idejű stratégia".

## Az istenek a fejükre estek

Ahogy a görög mitológia szinte összes legendájának, az Invictusnak is az egymással civakodó istenek intrikái kerítenek háttértörténetet. A problémák forrása ezúttal is az örök elégedetlenkedő Poszeidón, aki azon sértődött meg valamikor az idők kezdetén, hogy a titánok és Kronosz

legyőzése után fiúvérei, Zeus és Há-dész jól kitoltak vele a világ újrafelosztáskor, és a tengerek unalmas világát osztották ki neki, míg a szárazföldrök és az alvilág sokkal izgalmasabb tartományait maguknak tartották meg. Ez egy kicsit sok volt a szó szerint hányattatott gyermekkorral bíró istenség számára (műveletlen görögök kedvéért: a három testvér apjuk, az idő istene először lenyelte, majd kihányta), így a bazi nagy szigonyával a tenger fenekén üldögélő frusztrált Poszeidón bosszúból nekiállt gusztustalan tengeri szörnyekkel terrorizálni a nyílt vízre merészkedő hajósokat és rettenetes viharokkal a partmenti városok lakóit. Addig nem is lett volna baj, amíg csak különféle túlbuzgó hősök aprítják fel az éppen reggelizni készülő krákokat és egyéb csapos-pikkelyes rondaságokat, de hamarosan kitört a nagy istenközi konfliktus, amikor a városok védőszentje, Pallasz Athéné (a háború istene, és Zeus lánya) megunt, hogy pártfogoltjait holmi vízenyűs isten háborgatja. Innentől kezdve egész Hellász a két isten párvialától volt hangos; na persze nem mentek öltre az Olümposz tetején, csak finom közvetett módszerekkel szivatták egymást, ahol csak érték. A procedura szenvedő alanya rendszerint szerencsétlen Odüsszeusz volt, aki merő véletlenségből magára haragította a tengeristent (kiszúrta egy küklopsz egyetlen szemét, akiről aztán kiderült, hogy Poszeidón fiacskája), ezzel egyben elnyerte a Athéné szimpátiáját. A (remélhetőleg) mindenki által ismert kalandok végére Odüsszeusz-



150 pénz és máris egy kővé változtató Gorgon van a horgon

## Rokon lelkek

## Rage of Mages

A Tetrisen kívül egy másik orosz játék, ami nem vírus. A látvány ugyan konvergált a nullához, de ha egyszer belemerült a játékos, akkor sohasem keveredett ki a remek kis taktikai küldetések tengeréből. (Id. 576 '99/5 – 88%)

## Ancient Conquest

Sokkal inkább környezetében (görög mitológia), mint kivitelezésében hasonlító alkotás, amelyben az Aranygyapjú legendáját játszhattuk végig, és elsősorban a tengeri csatákra koncentrált. Viszont legalább az is elég randa volt egy '99-es mércehez képest (nem teszteltük)

nak csak sikerült hazatérnie Poszeidón minden mesterkedése ellenére is, akit ekkor már roppant mód idegesített az istennő és a mitugrász emberi hősök ténykedése. Hogy a torzsalkodást egyszer és mindenkorra lezárja, a tengerek ura egy mindent eldöntő párbajra hívta a bagolyszemű istennőt (és ezzel lassan át is csúszunk az Invictus kerettörténetébe): ha már Athéné úton-útfélen azt híreszteli, hogy bármilyen jöttmentből képes olyan hőst faragni, aki hűlét csinál Poszeidónból, válasszon ki bajnokul egy teljesen hétköznapi embert, aki elé a tengeristen három próbát állít. Ha a szerencsétlen hősjelölt élve megússza a kalandokat, Poszeidón végleg visszatarodik a lepényhalak közé, viszont ha elbukik, Athénéra vár ugyanez a sors. Mivel a tét nagy, és a fair play fogalmát csak évszázadok múlva fogják kitalálni, a mókába beszállt maga Zeus is, aki Hellász legnagyobb hőseit küldi lányára (illetve annak pártfogoltjára) segítségére.

## Hősemberképző

A játékban tehát mitikus hősök vezette csapatokkal kell tizenöt küldetésen keresztül bebarangolnunk az ókori Görögországot (a missziók többsége szerencsére



több részre tagolódik, így már nem tűnik olyan kevésnek a szám). A játék elején két hőst vehetünk magunk mellé a Zeus ajánlotta tízből (később beállíthatunk megkettőt a csapatba) – mivel a választás alapvetően fogja befolyásolni a játékmenetet, ismerkedjünk meg velük jobban!

Elsőnek itt van mindjárt Herkules (vagy Héraklész, ha úgy jobban tetszik), aki egyszer már letudott egy tucat hasonló próbát, így a mostani háromnak már rutinosan áll hozzá. Zeus fiának félistenhez méltóan óriási a fizikai ereje, nagyokat sebez, és sokáig bírja a pofonokat. Speciális képessége a földrengés gerjesztése, ami – mivel területre hat, és senkit nem kímél – még jobban kiemeli 'magányos farkas'-jellegét. Második emberünk Akilleusz, aki sajnos a legendákkal ellentétben itt nemcsak a sarkán sebezhető. Herkuleshez hasonlóan szintén közelharcban a legerősebb, ráadásul az összes vele levő katonának emeli a védelmi szintjét. Különleges képességével egy időre sebezhetetlenné tudja tenni a vele egy csapatban levőket. Egy hölgy következik, a szerencsétlen Arakhné, aki anno a világ legügyesebb szövőője volt, amíg Pallasz Athéné pókká nem változtatta. Most ugyan visszakapta eredeti alakját, de bármikor vissza tud változni ízeltlábú formájába, ami ugyan sokkal kevésbé felhasználóbarát, viszont harcban bármilyen szörnynél erősebb, ráadásul mérgez is. Atalanta, a történelem talán első igazi feministája már ismerős lehet az Ancient Conquestből: ő volt az egyetlen női hős a híres hajó, az Argó fedélzetén. Erős harcos, de leginkább extra gyorsasága miatt fogjuk kedvelni, amit kölcsön tud adni csapattársainak is. Következő hősünk – Cadmus, Théba első királya – meglehetősen sötét alak, szabadijében csontvázak idézgetésével foglalkozik. Közepes harcos, de élőhalott harcosai sok-

növeli, így igen hasznos tagja lehet a brigádoknak. Akárcsak Hyppolita, aki nem a híres lakáj női kiadása, hanem az amazonok királynője. A készítők őt tartják a legerősebb hősnek, lévén nagyon jól harcol és pofás kis tűzgolyókat is tud lödözní. Orion, a vadász elég problémás figura: Poszeidón fia nincs túl jóban apuval, viszont hajlamos beleszeretni minden szembejövő istennőbe, újabb súlyos istenközi konfliktusokat okozni ezzel. A világ legjobb íjásza halálos nyílzáporokkal ritkítja az ellenség sorait, és íjász csapattársainak is emeli a hatékonyságát – real-time stratégiában kicsit is járatos versenyzők számára ez a legértékesebb karakterek közé emeli. Utolsó emberünk Perszeusz, akit Poszeidón rettenetesen utál, tulajdonképpen nem is minden ok nélkül: először is levágta a tengeristen kedvenc teremtményét, a Medúzát, aztán megmentette egy tengeri szörnyről Andromédát, a reggelire szánt hercegnőt. Perszeusz legfőbb fegyvere a medúza-fővel díszített pajzs, amivel időlegesen kővé tudja változtatni az ellenfeleit.

A tíz hősből ki-kí kedvére válogathat, és egészen eltérő játéktípust igénylő brigádokat lehet kialakítani belőlük. Jómagam a távolsági támadásokat erőltettem, amihez az Elektra-Onon-Ikarosz-Atalanta kvartett ideális hátteret biztosított, de csinálhatunk pankrátor-csapatot, feminista kommandót, pusztító mágiával bíró tűzéritegeket – a lehetőségek szinte határtalanok. A hősök a kalandok során tapasztalati pontokat kapnak és szorgosan lépegetik a szinteket, amivel lassan, de biztosan növekednek a harci képességeik. Ennél sokkal fontosabb azonban, hogy szintlépések Command Pointokat (ez határozza meg, hogy hány embernek képesek parancsolni, azaz mennyi katonát vihetünk magunkkal a küldetésekre), és God Pointokat (ez a hatalmas erejű speciális képességek "üzemanyaga") is kapunk.

## Sereg-szemle

A hősök mellett természetesen csapataink igazi ütőerejét a "mezei" katonák alkotják, akiket a kalandok során zsákmányolt aranyból vehetünk meg és fejleszthetünk és akikből – ahogy

hőseink erősödnek – egyre többet vihetünk magunkkal. Összesen 21 féle fegyverem képviselteti magát kicsiny hadseregünkben, a szokásos gyalogság-lovaság-íjászok-dárdások csapatokon kívül hárpiák, gorgók, kentaurók és minótaurószok adják az egzotikus színeket a bandában. A kommandó összeválogatásánál nem árt néha a józan eszünkre hallgatnunk: például Hyppolita mellé amazonokat, Orionhoz pedig íjászokat besorolnunk. Ha olyan hőseink vannak, akik az egész parti tulajdonságait erősítik, apellálhatunk a "sok lúd disznót győz" elvére, de a könnyebb kezelhetőség kedvéért célszerű inkább a kevés, de annál ütőké-

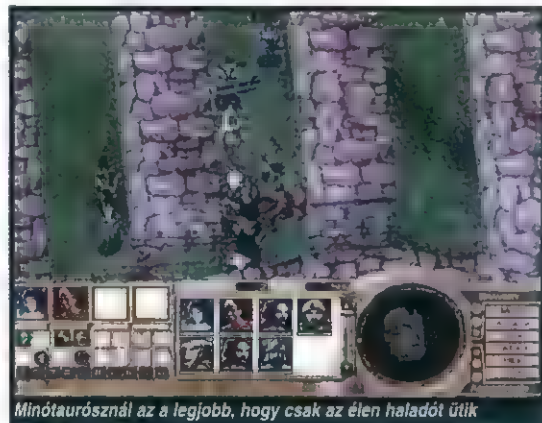
pesebb egység sémáját követni, és őket minél jobban feltápolni (minden katonának öt szinten növelhető külön a védelme, a támadása és az állóképessége). A csapatösszeállítás komoly taktikázást igényel, mivel csak a rendelkezésünkre álló Command Pointokból gazdálkodhatunk. A brigádot három különféle alakzatba (falánx, ék, sor) rendezhetjük, az áttekinthetőségen kívül a csapat harci statisztikáin is javít. Ha végre összeállt a legénység (külön hangulatfokozó elem, hogy a katonákat valódi görög mitológiai szereplőkről nevezi el a program), kimerészkedhetünk a terepre.

## Rage of Mages pepitában

Ha a csapatösszeállítás, és -menedzselés a legszebb RPG-hagyományokat követte, a játék akciórésze egy-az-egyben a real-time stratégiai játékok "komman-

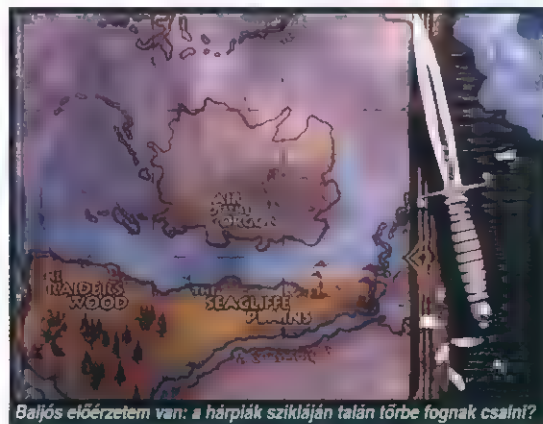
dós" pályáinak játékmenetét veszi alapul. Az irányítás is onnan ismerős: ugyanazok a csapatkijelölések, parancsok köszönnek vissza, amiket a kezdetek óta használ mindenki. A táj ugyan 3D-nek tűnik (szép kis dimbek és dombok között vezet az utunk), de sajnos fizikailag nem az: semmi előnyt nem jelent, ha egy íjász mondjuk egy dombtetőről eregeti az áldást le a völgybe, illetve semmi hátrányt, ha egy lovas harmincfokos lejtőn felfelé "rohamoz". Még a Warcraft kétszintűsége sincsen meg: a földi egységek simán meg tudják ütni a légieket, a repülés csupán gyorsabb és kevésbé kacskaringós haladást biztosít. A kaland-jellegű erősti viszont, hogy a pályákon rengeteg szereplő másképp fel-alá, akikkel beszélgetni lehet, sőt, ajánlott, mert sokat segítenek a feladatok megoldásában, extra cuccokat vehetünk tőlük, illetve mellékküldetéseket osztogatnak, amiknek szintén bő-

séges a jutalma. Találhatunk még (elsősorban levert ellenségek mellett) némi készpénzt és má-gikus tárgyakat, amiknek hasznos mivoltáról most inkább nem nyitok vitát. Meglehetősen érdekes koncepció, hogy egy hős háromnál több tárgyat nem képes magánál tartani, én speciel kinéz-



Minótaurósznál az a legjobb, hogy csak az élen haladót ütik

szor menthetik meg a parti életét. Egy újabb közismert arc Ikarosz, aki ugyan repülni akart, mégis buszt neveztek el róla. Repül, így olyan helyekre is el tud jutni, ahová más nem nagyon – ez kiváló felderítővé avatja. További kellemes tulajdonsága, hogy a magasból messzire lát, ezzel az egész csapat látótávolságát megnöveli (ez különösen az íjászokra van jó hatással). Speciális képességével forgószélet tud támasztani, ami össze-vissza dobálja, és csúnyán sebzí az ellenséget. Elektra, a nagy bosszúálló, fizikailag talán a leggyengébb az összes hős közül, viszont villámokkal dobálózik és az egész csapat támadási potenciálját



Baljós előérzetem van: a hárpiák szikláján talán törbe fognak csalni?



ném mondjuk Herkulesből, hogy emberfeletti erőfeszítéssel képes akár négy, ne adj' isten: öt (!) gyógyító aranyalmát is elcipelni.

Ha harcra kerül a sor, az addig pergő események fura mód egy kicsit lelassulnak: a fejlesztők próbálták elkerülni, hogy a csetepaték vad klikkelgető-reflexbajnoksággá váljanak, de talán egy kicsit túlzásba vitték a dolgot. A harci rendszer sajátosságaiból (a szemben állók támadási és védekezési értékei határozzák meg, hogy egyáltalán milyen eséllyel üti meg egymást a két harcoló fél, ráadásul az általában amúgy sem túl nagy sebességű verekedések születnek, például ha két azonos szintű könnyűlovas összekaszkodik, nagyjából minden ötödik csapásuk okoz csak sebzést, és kb. tíz találat kell ahhoz, hogy egyikük végre kidőljön – el lehet képzelni, mivé fajul egy néhány tucat résztvevős balhé... Ez a rendszer külön kiemeli a hősök erejét: Ikarosz például tíz szintlépés után eléri a bűvös század védelmi szintet, ami után már valószínűleg az ipari áram sem tudja megütni, nemhogy egy kőbor hida vagy egyéb rozzant szörny. Egész csatákat dönthetnek el a hősök speciális képességei – viszont jól gondoljuk meg, kire pazaroljuk el ezeket, mert utána hosszú küldetéseken keresztül spórolhatjuk a God Pointokat a következő adagra.

Kalandjaink két tucatnyi helyszínre vezetnek el, üdítő a sokszínűség: havas hegy-csúcsok, dzsungel-borította szigetek és kopár barlangok között vezet utunk, aminek végére az Alvilágba is le kell száll-

nunk. (Sajnos Lesbosz szigete kimaradt a túrából, pedig én oda is szívesen bekukantottam volna...) (Minek? – CoVboy) Feladataink is kellemesen változatosak, az "irtsunk ki mindenkit"-típustól a testorkodésen keresztül a labirintus-felderítésig mindenféle mókában lehet részünk. A küldetések megoldásához ráadásul nem ajánlott a "fejjele a falnak" egyébként ropant szimpatikus módszere, némi gondolkodással, és ésszerű tervezéssel rengeteg újrakezdéstől óvhatjuk meg érzékeny lelkiállagunk háborítatlan békéjének



Gorgó rossz szokásáról eszünkbe jut a dal: "Mindig kő egy barát..."

idilli csendjét. (Ej, de szépen is fogalmazok!)

Mindenképpen szót érdemelnek még a multiplayer játékmódok, ahol a szokásos CTF- és deathmatch-variációk mellett olyan mókákat találunk, amikre a Starcraft protoss-focija és zerg-terelgetése óta nem volt példa. Ilyen fun-játék például a Monster Bash, ahol minden játékos



Az aranyalma árfolyama 50 arany. Nyilván argentin import

egy-egy durvább szörnyet (hida, sárkány stb.) irányít, és az nyer, aki adott idő alatt a legtöbb ártatlan városlakót mészárolja le. Érdekes

játékmód a Shopping Spree is, ahol a legtöbb aranyat összegyűjtő (és azt tápolásra fel nem használó) játékosé a palma.

## In Victus Veritas?

Az Invictus társaságában eltöltött néhány éjszaka után a program fejlesztésének egy átlagos munkanapját valahogy úgy tudom elképzelni, hogy míg a designerek és a zenészek éjt nappallá téve húzták az ígát, a teszterek, programozók és grafikusok inkább a sarki sörözőben mulattak idejük nagy részét. A sprite-okkal operáló, és mindennemű 3D gyorsítást elvből visszautasító grafika kissé idejétmúlt, és néhány effekt (például Herkules földrengése) kívül semmi olyat nem nyújt, amitől egy átlagos játékosnak 2000-ben akár csak a szemöldökét fel kellene vonnia. Ez még nem olyan eget rengető probléma, és némi mentális felkészüléssel orvosolható is: például ha egy Operational Art of War-parti után ülünk le az Invictus elé, egész szépnek tűnik. Az egységeket vezérlő AI láttán azonban kinyílik az ember zsebében a bicska. Áll öt ellenséges hun népvándorló az erdő szélén. Elkezdjük oldalról csépelni az egyiket, a többi rá se bagózik. Hun volt, hun nem volt... Ha azonban elszázezünk háromszáz méterrel egy ellenség ELŐTT, az azonnal riadóztatja az összes haverját – az sem zavarja, hogy esetleg egy domb takarásában voltunk, röntgen-szemeivel csalhatalatlanul kiszúr. Valamit valamiért: a kis térképünkön mi is előbb látjuk meg az ellenség kis piros pöttyeit, mintsem beérmének a látómezőnkbe. További idegbaj forrása, ha valaki/valami egy épület árnyékában húzódik meg vizslató tekintetünk elől. Ugyan a pixelvadászat néven elhíresült népi játékkal bárkit megtalálhatunk a sötétben, de hogy a vaktában megtámadott fazon vajon egy békés városlakó, vagy marcona bandita volt, azt már sohasem fogjuk megtudni. Az egységek útkereső

algotmusa kész katasztrófa: a csapat egyenes úton még jó eséllyel hajlandó együtt haladni, azonban Minótauroszt barlangjában hiába teregetjük őket birkatürellemmel pixelről pixelre, ahányan vannak, annyiféle megoldást fognak találni a két pont közötti legrövidebb út megtalálására. Ennek általában az a vége, hogy a banda tagjai önhatalmúlag elcsámborognak, majd a labirintus különböző sarkai-ban dobják fel a talpukat olyan ellenségek előtt, akiket EGYÜTT aperitífnak fogyasztottak volna el a reggeli torna előtt.

Nagy kár a buta hibákért (azért remélhetőleg Hermész, az istenek hírnöke előbb-utóbb megjelenik egy izmos patch-csel a hóna alatt), mert egyébként a játék hangulata nagyszerű, a görög mitológia szerelmesei boldogan sikongathatnak az úton-útfélen rájuk köszöntő ismerősök láttán. Aki nekik Kasztórról és Polluxról előbb jut eszébe a Travolta/Cage-féle akciófilm, mint a Heléna férhezmenetelen problémázó ikerpár, azok se busuljanak (de azért szégyelljék magukat!), talán kicsit sok lesz az ismeretlen név, de ha más nem, hát a fantasztikusan jó zene és a remekül eltalált szinkronhangok őket is el fogják varázsolni. Mindent egybevetve azért nem vagyok elájulva: jó kis játék lett ez az Invictus, de ha a fentebb említett, sörözőben üldögélő egyének is dolgoztak volna picit, ebből a háttérből sokkal jobbat is ki lehetett volna hozni.

Hancu

külsin/belbecs

LATVANYOSSAG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

summa summarum

Oh, de szép is lett volna, ha a készítők fele csak munka után ment volna a sorozate...

végítélet

73%



## ACOMP Base

- **1994** **1995** **1996** **1997** **1998** **1999** **2000** **2001** **2002** **2003** **2004** **2005** **2006** **2007** **2008** **2009** **2010** **2011** **2012** **2013** **2014** **2015** **2016** **2017** **2018** **2019** **2020** **2021** **2022** **2023** **2024** **2025** **2026** **2027** **2028** **2029** **2030** **2031** **2032** **2033** **2034** **2035** **2036** **2037** **2038** **2039** **2040** **2041** **2042** **2043** **2044** **2045** **2046** **2047** **2048** **2049** **2050** **2051** **2052** **2053** **2054** **2055** **2056** **2057** **2058** **2059** **2060** **2061** **2062** **2063** **2064** **2065** **2066** **2067** **2068** **2069** **2070** **2071** **2072** **2073** **2074** **2075** **2076** **2077** **2078** **2079** **2080** **2081** **2082** **2083** **2084** **2085** **2086** **2087** **2088** **2089** **2090** **2091** **2092** **2093** **2094** **2095** **2096** **2097** **2098** **2099** **2100** **2101** **2102** **2103** **2104** **2105** **2106** **2107** **2108** **2109** **2110** **2111** **2112** **2113** **2114** **2115** **2116** **2117** **2118** **2119** **2120** **2121** **2122** **2123** **2124** **2125** **2126** **2127** **2128** **2129** **2130** **2131** **2132** **2133** **2134** **2135** **2136** **2137** **2138** **2139** **2140** **2141** **2142** **2143** **2144** **2145** **2146** **2147** **2148** **2149** **2150** **2151** **2152** **2153** **2154** **2155** **2156** **2157** **2158** **2159** **2160** **2161** **2162** **2163** **2164** **2165** **2166** **2167** **2168** **2169** **2170** **2171** **2172** **2173** **2174** **2175** **2176** **2177** **2178** **2179** **2180** **2181** **2182** **2183** **2184** **2185** **2186** **2187** **2188** **2189** **2190** **2191** **2192** **2193** **2194** **2195** **2196** **2197** **2198** **2199** **2200** **2201** **2202** **2203** **2204** **2205** **2206** **2207** **2208** **2209** **2210** **2211** **2212** **2213** **2214** **2215** **2216** **2217** **2218** **2219** **2220** **2221** **2222** **2223** **2224** **2225** **2226** **2227** **2228** **2229** **2230** **2231** **2232** **2233** **2234** **2235** **2236** **2237** **2238** **2239** **2240** **2241** **2242** **2243** **2244** **2245** **2246** **2247** **2248** **2249** **2250** **2251** **2252** **2253** **2254** **2255** **2256** **2257** **2258** **2259** **2260** **2261** **2262** **2263** **2264** **2265** **2266** **2267** **2268** **2269** **2270** **2271** **2272** **2273** **2274** **2275** **2276** **2277** **2278** **2279** **2280** **2281** **2282** **2283** **2284** **2285** **2286** **2287** **2288** **2289** **2290** **2291** **2292** **2293** **2294** **2295** **2296** **2297** **2298** **2299** **2300** **2301** **2302** **2303** **2304** **2305** **2306** **2307** **2308** **2309** **2310** **2311** **2312** **2313** **2314** **2315** **2316** **2317** **2318** **2319** **2320** **2321** **2322** **2323** **2324** **2325** **2326** **2327** **2328** **2329** **2330** **2331** **2332** **2333** **2334** **2335** **2336** **2337** **2338** **2339** **2340** **2341** **2342** **2343** **2344** **2345** **2346** **2347** **2348** **2349** **2350** **2351** **2352** **2353** **2354** **2355** **2356** **2357** **2358** **2359** **2360** **2361** **2362** **2363** **2364** **2365** **2366** **2367** **2368** **2369** **2370** **2371** **2372** **2373** **2374** **2375** **2376** **2377** **2378** **2379** **2380** **2381** **2382** **2383** **2384** **2385** **2386** **2387** **2388** **2389** **2390** **2391** **2392** **2393** **2394** **2395** **2396** **2397** **2398** **2399** **2400** **2401** **2402**



800-959-9009  
 www.knfilters.com

**10M** **Halls - 39,700 ft**

## ACOMP Xplorer

[illegible]
 5.5MHz

**BOOM!** **North America 12:59:50 PM**

# INTERNET

## KORLATLAN ELŐFIZETÉS

3000.- FT/HO

## ACOMP Zeddo

[illegible]
 50MHz
 [www.50MHz.nl](http://www.50MHz.nl)
 1155 • 30th Anniversary Edition

**Az ACOMP Zenith az Intel Pentium III** processzorral elérhető legnagyobb teljesítményt nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet, belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvés mellett. A legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, az egyik leggyorsabbabb TV kimenetes 32MB-os VGA kártya a Riva TNT2 Ultra, a hangkártyák csúcsa a Sound-Blaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, hatalmas 18 2GB-os merevlemez és nem utolsósorban az ABIT legjobb alaplapja, mely a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6 II. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával. DVD fájlokat nem csak a monitoron nézheti, hanem a TV kimenet használatával bármely televízió is.

**Az ACOMP Xplorer** egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Nagy teljesítményű Riva TNT2 Vanta 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban.

A gép DVD meghajtót és eredeti Sound-Blaster 128 hangkártyát tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát.

A rendszer alapját az ABIT legjobb alaplapja: a BE6 II képezi.

**Az ACOMP Base** egy döbbenetesen kedvező árú, mindenféle felszerelt konfigurációnk. A gépet Intel® Processzorral ajánljuk, 486 vagy 500MHz-es változatban. A beépített 40x CD-ROM-mal, és az 56Kbps fax modemmel egy komplett rendszert alkot. A gép 8.7GB-os merevlemezre elegendő kapacitással bármely program számára. Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet is!



pentium® III



**celeron™**  
PROCESSOR

**Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA**

**A PÓLUS CENTERBEN** a hét minden napján 10-20 óráig. Vasárnap 10-18 óráig  
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

**ACOMP PEST:** 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)

**Fairbank 2-233-6600 • 477-4000**

# ACOMP

**Számítástechnikai Kft.**



# HYPE: THE TIME QUEST

## ★ Kalandjáték rövidnadrágban

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Ubi Soft

Kiadó: Ubi Soft

website: www.playmobil-interactive.com

Minimum konfiguráció: P200MMX, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P233MMX, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: –

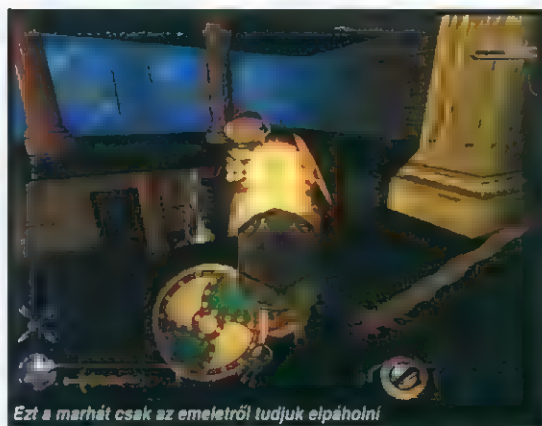
**K**erek fej, kampós kéz, csipőnél hajló láb. Ha mindössze ennyit mondunk a Hype: The Time Quest főhőséről, valószínűleg mindenki valami szörnyszülőtre asszociál, vagy

cowboyaim lovakkal, hozzá szekérrel, sőt volt ágyúm és középkori lovagjaim.

A többfajta típus közül ez utóbbiak kerültek elő a ládafiából. A Hype: The Time Questben a lovagkorban játszódhatunk a Playmobiljainkkal egy Torras nevű királyságban. Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy bátor lovag, akit úgy hívtak: Hype – ez lenne a játékos. Hype volt a legkiválóbb lovag az egész királyságban, ő volt a király IV Taskan bajnoka. Amikor az országban végre sikerült véget vetni a polgárháborúnak, pompás ünnepséget rendeztek, s ennek keretében a királytól a Béke Kardjával jutalmazta hőseit.

az uralkodó segítségére sietett, ám sajnos úgy tűnt: ő nem ellenfél az idegen számára. A fekete lovag először kővé dermedtette hőnököt, majd varázslatot bocsátott rá, amivel visszaküldte a múltba.

Így történt, hogy egy 200 évvel korábbi reggelen egy ifjú varázslótanonc az egyik reggelen egy furcsa szoborra lett figyelmes az udvaron. A varázsló még fiatal volt és tapasztalatlan. Hype szerencséjére azonban épp azon a szobron tette próbára a tudományát, minek köszönhetően véletlenül sikerült kiszabadítania a lovagunkat. Ami pedig még ennél is nagyobb szerencse volt: ez a Gogoud nevű varázsló úgy tűnt, tud segíteni Hype-nak visszatérnie a saját idejébe.



Ezt a marhát csak az emeletről tudjuk elpáholni



Gyakorlat teszi a műanyag-mestert is

legalábbis egy Ahab kapitány-szerű alakra. Azonban ha a "Playmobil" márkajelzést említjük, mindjárt másképp áll a dolog. Ha mégsem így lenne, annak két oka lehet: a tisztelt olvasó vagy túl öreg, vagy túlságosan is csak a számítógép megszállottja. Másként lehetetlen, hogy még soha ne találkozott volna azokkal a műanyag figurákkal, amiknek népszerűségét csak a Legóhoz lehet hasonlítani. Emlékszem, ifjabb koromban nekem is voltak

Mindenki el volt ragadtatva, kiváltképp Hype jegyese, aki szintén ott volt az udvarnép között. Csakhogy abban a szent minutumban, ahogy a kard átadása megtörtént, egy ünnepprontó érkezett. Sárkányháton, a magasból ereszkedett alá egy félelmetes fekete lovag, aki nyomban a királyra támadt. Hype per-sze



Jó az a kard! Kíváncsi volnék, hogy teszi vissza a hüvelyébe...

### Reklámfogás vagy igazi játék?

Bevallom, eleinte az volt a gyanúm, hogy a Ubi Soft csak egy olcsó propaganda játékot csinált a Playmobilnak, ezért annál nagyobb volt a meglepetésem, amikor egy

egész pofás kis kalandjátékba csöppen-tem. Sok hasonlóságot lehet felfedezni az N64-es szupersztárral, a Zeldával, bár mielőtt bárki is túlzottan fellekesülne: természetesen ez a játék nem annyira komoly, nem annyira terjedelmes és nem annyira összetett. Csak épp az alapszabályok ugyanazok: hátulnézetből irányítunk egy figurát, akivel akadályokat kell átugranunk, ellenfeleket agyoncsapnunk, avagy NPC karakterekkel beszélgetnünk. Mint minden "szerepjátékban", a karakterünket fejleszthetjük, új varázslatokat tanulhatunk vele, erősebb fegyvereket szerezhethetünk, és persze számos tárgyat felvehetünk, majd használhatunk.

Újabb hasonlóság a Zeldával maga a sztori. Ugyanúgy időben kell utazgatni, mely révén egyazon helyszínt – vagyis a Torras királyságot – többféle korban, többféle arculattal láthatjuk. Ez roppant jó móka. Az egyik korban ríktó napfényben barangolunk, míg a másikban sötét éjszaka fogad minket, s az utunkba eső függőhíd időközben erősen leamortizálódott.

(Igaz, ez már nem is csak hasonlóság a Zeldával, sokkal inkább koppintás.) Az időutazás metódusa is hasonló: ugyanúgy a kardunk jelenti a kulcsot az eltérő időszakokhoz, melyekbe meghatározott helyeken – a napóránál – lehet átlépni. Az atmoszféra viszont igencsak eredeti. Játékok a főszereplők, tehát grafikailag is minden "játékos". A Ubi Soft művészei igen tehetségesen használták eszközeiket: bár a helyszínek kialakításánál szemlátomást minimális komplexitásra törekedtek, a megspórolt poligonokért szépen

### Rokon lelkek

#### Tomb Raider IV

Nyilván a kutya nem tudja, hogy ez mi lehet, de a lényeg az, hogy van az Eidosnak egy ilyen feminin Indiana Jones-szerű lánykája, aki állandóan raideli az útjába akadó tombokat. (ld. 576 '99/12 – 94%)

#### Toy Story 2

Ez ugyan messze nem kalandjáték, de valószínűleg szintén a fiatalabb korosztályt akarta a kiadó megtámadni vele. Nem túl nagy sikerrel (ld. 576 2000/2 – 70%)





megfestett textúrák kárpótolnak minket. Torras városában járván-kelvén úgy tűnik, mintha minden egyes macskakövet külön-külön rajzoltak volna meg. Amikor pedig már sötétben látogatjuk meg a várost, arra derül – a szó szoros értelmében – fény, hogy mennyire tökéletesek az árnyékok is. Az utcákat lámpások világítják meg, melyek teljesen korrekt "árnyjátékokat" rögtönöznek a talajra.

Minthogy a Hype: The Time Quest egy-értelműen a Playmobilt akarja reklámozni, s ilyen figurákkal általában gyerekek szoktak játszani, senki ne várja, hogy a játék komolyabb erőpróbát jelent egy hardcore RPG-fannak vagy kalandornak. Na persze ez így is van jól. Többször is volt szerencsém hallani olyan történetet, miszerint a gyerekek megvett Zeldával végül az apuci meg az anyuci játszott, a Hype viszont valóban gyerekjáték.

A megnyerésig vezető út majdnem teljesen lineáris. Ha netán kihagyunk egy helyszínt, az legfeljebb azzal jár, hogy egy varázslatot nem fogunk megtalálni. A feladatok teljesen egyértelműek, mert a beszélgetések során a szánkba rágnak mindent. Még arra is gondot fordítottak, hogy a sok locsogásból a fontos tények/tippek ki legyenek emelve. Ha behívjuk a térképet, mindig piros X-szel van megjelölve a hely, ahova épp mennünk kell, bár a játék színterétől szolgáló Torras amúgy sem túl nagy királyság (előbb-utóbb e nélkül is ráakadhatnánk mindenre).

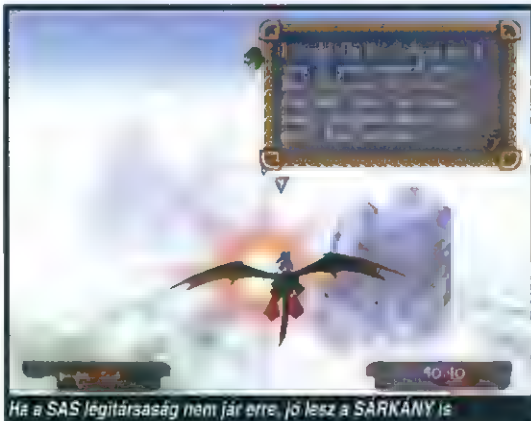
## Vissza a jövőbe

A játék ott kezdődik, hogy Hype és Gogoud megismerkednek. Gogoud tanyájánál először az irányítással jöhetünk tisztába: a varázsló megtanítja, hogy mit, hogyan és milyen billentyűvel kell csinálnunk. Három próbababa van a kertben, s nekünk azokon kell "kikísérleteznünk" a támadásainkat, egyszer jobbra, egyszer pedig

felgyver – kár, hogy a varázserőnknek nagyon hamar "annyi". Újratöltésének egy módja van: gyógynövényeket eszünk. Növényeket többnyire felnyitható ládákban találunk. Az ellenfeleink elvéve elejtenek továbbá varázsmogyorókat, amik azonnali pozitív hatással vannak mind a varázs-, mind az életerőnkre – bár sajnos csak kis mértékben. A többi felvehető cucc hatása nem azonnali, vagyis aktiválnunk kell őket a tárgylistán. A Tabbal a következő témakörökben válogathatunk: gyógyító cucc (gyógynövények, illetve az életerőnk regenerálásához szükséges varázslatok), tárgy, kulcs, lőszér, varázslat. A varázslatok három különböző alap-elem szerint vannak csoportosítva, s ennek megfelelően három mágia lehet kiválasztva, s közöttük a küzdelmek folyamán szabadon "lapozgathatunk". A varázslatok általában eldugott helyeken találhatók.

A bábokkal végezvén kezdődik a tulajdonképpeni a kaland. Ekkor kapjuk meg a térképet, amin be van ikszelve az első célpont. Ne persze nem teljesen egyenes út vezet odáig. Először egy erdőn kell átvágnunk, melyben útonálló és farkasok tanyáznak, a várkapunál pedig meg kell küzdenünk egy lovaggal, különben be sem engednek a városba.

A városban mindent megtalálunk, ami egy színvonalas RPG-ben szokás, kedvünkre költhetjük az ellenségtől zsákmányolt pénzüket, azaz plasztikunkat (itt ez a helyi valuta). Van bolt, ahol gyógyítókat vásárolhatunk, van kovács, akivel megjavíthatjuk a fegyvereinket (a pajzsunk a használatától teljesen szétforgácsolódhat), és nem utolsósorban: van fogadó, ahol ehetünk és állást menthetünk. Jut



balra pördítve őket. Először a kardforgatásban kell jeleskednünk, azt követően megkapjuk a nyilpuskát (amihez folyamatosan pótolni kell majd a vessző-készletet), végül a harmadik bábunál a varázserőnket tesztelhetjük – merthogy Gogoudtól megkapjuk az első varázslatunkat is. Kellemes, hogy a nyilpuskával nem csak harmadik személyű perspektívából, hanem közvetlenül a fegyverrel is célozhattunk (Gogoud külön fel is hívja a figyelmet a nézelődés gombjára). Nyilvesszőket majdan az ellenségeinktől vehetünk el, vagy hordókban találhatunk. (Utóbbiakat értelem szerűen mindenhol szét kell csapni.) Az alap tűzvarázslat igen hasznos

lyenként felbukkanó pulpitust és tollat.

Az időutazáshoz bizonyos kincsekre van szükség, amelyek közül az elsőt a királyi kastélyban találjuk. A zsarnok I. Taskan azonban nem akar megválni tőle, mi több: egy másik kincsért háborúzik a templomos lovakkal. Szóval a várban nem látják szívesen az idegeneket. Csak a csatamán keresztül tudunk bejutni, tehát a város kútjába kell leereszkednünk. Ott aztán tapasztalhatjuk, hogy hősünk az ugrándozással kissé hadilábon áll. Hát igen: ez a játék leginkább kifogásolható része. Nagyon meg kell tanulunk, mekkorát ugrunk gyaloglásból és mekkorát futásból, mert ha a levegőben oldalvást



Sűsű felbecsüli a mellvért értékét

nekiütődünk valaminek, időtlenül lepattanunk/lecsúszunk. A kút időzített liftjére ráugrani kisebb mutatóvannak számít.

Némi kitérők után végül I. Taskan börtönében kötünk ki. A szabadulás szerencsére gyerekjáték: csak le kell akasztanunk az őt övéről a kulcsokat. A cellatársunkat kiszabadítva egy új barátot lelünk, aki megígéri, hogy segít nekünk bejutni a templomosok kolostorába. Miután a kinczokamrából visszavettük a fegyvereinket, néhány szellemekkel teli folyosó után visszajutunk a trónterembe, ahol I. Taskan egyik pribékjével küzdünk meg. A gólyalábakon álló fazont az emeletről

idősíkok, majd a sugárba még egyet kell suhintanunk. Jöhet II. Taskan kora.

A feladat gondolom ezek után már világos. Négy idősíkon kell átvergődnünk, hogy visszatérjünk kedvesünkhöz és a királyunkhoz. Mindenhol újabb kincsekkel kell gyűjtenünk, hogy átléphessünk a következő szintre. Bár mint már hangsúlyoztam, a játék közel sincs egy súlycsoportban a Zeldával, azért igen jól el lehet szórakozni vele egy ideig. A "hűsbavágó" teendőkön kívül vannak például egyéb lehetőségek, amiket nem kötelező, de ugyanakkor nem is árt kihasználni. Versenyt futathatunk mondjuk a suszterinas kölcsön-csizmájában, s ha megfelelő az időnk, utána kapunk egy tartót, amiben több varázslat is el fog férni.

## I'm plastic, it's fantastic...

A Hype: The Time Quest olyan kalandjáték, ahol nincs vér, nincsenek hullák, még a kifejezett ellenfelek is csak viccesen pusztulnak (csillagok köröznék a fejük felett). A legjobb szó az egészre az, hogy "aranyos". Cuki, ahogy mókus rohángál az erdőben, vagy ahogy egy lusta macska kővályog a városban, és a sok hasonló részlet. Az is biztos, hogy a játékot nem bonyolultabb kezelni, mint egy műanyagfigura kezébe adni a fegyvereket, szóval a kritikus szemű szülőknek tényleg csak ajánlani lehet. Rétegjátéknak kitűnő: mindenkit érdekelhet, aki egyelőre még nem nőtt ki az esti mese rendszeres meglepetéséből.

V.Z.



eszembe: állásmentés! Hype legendáját ugyebár nem árt papírra vetni az utókor számára, ezért egy-egy fejezetet úgy véglegesíthetünk, ha használjuk a he-

tudjuk megütni – néhány csapás után összeesik. A sárkány mellvért azonban még nem egészen az a kincs, amit kerestünk: kell még egy kő is, amit a kolostorban tartanak a templomosok. A kolostorban belül egy baromi magas toronyba kell fellép-csúznunk, majd a harangláb állványzatán felkapaszkodva egy elhízott szerzetestől kell elvinnünk a keresett ékkövet. A bősze me nagy állatot csak úgy lehet kinyírnival, ha a mélybe taszítjuk – ha a képebe suhintunk, csak kicsit meghátrál.

A kincsek birtokában azután vissza lehet térni Gogoudhoz. Útközben egy sárkánnyal találkozunk. Ha harc helyett odaaduk neki a mellvért (amit mellelleg tőle loptak el), kedves lesz hozzánk és segít a küldetésünkben. Felvisz minket a magasba, ugyanis az ékkövet – még mielőtt használnánk – fel kell tölteni energiával, amit csak a felhők felett lehet gyűjteni.

Ha ezzel is megvagyunk, Gogoud elmondja, miként utazhatunk az időben. A napóránál lehet aktiválni az ékkövet: egy kardcsapás után feltárlanak a lehetséges

**külső/belső**

**JÁTSZHATÓSÁG**

**summa summarum**

**Az N64-es Zelda Playmobilizált változata ifjú kalandornak**

**végítélet**

**78%**



# TZAR

## ★ Tzarmageddon, avagy játék tatárok nélkül

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Haemimont Multimedia  
**Kiadó:** Talonsoft  
**website:** www.haemimont.com  
**Minimum konfiguráció:** P 200, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P300, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** –  
**Multiplayer:** LAN, Internet

**K**özép- és Kelet-Európa egyre inkább figyelemreméltó játéktársi befolyásának biztos jele, hogy mostanában minden 576 Kbyte-ra jut egy-két olyan program, amelyet valahol a szomszédban készítettek, vagy éppen hazai termék. A trend e havi képviselője Bulgáriából érkezett (ha nem is éppen

ma), a tökéletesen ismeretlen Haemimont Multimedia háza tájáról. A kicsike Tzar névre hallgat, amit bolgár szinkrontolmácsunk "Cár"-nak fordított, jóllehet, a szónak semmi köze nincs a játékhoz – ennyi erővel lehetett volna a program címe "APEH-felügyelő" is.

### Nomen est omen?

Aki ugyanis a cím alapján Téli Palotát ostromló forradalmárokat, netán muzsikokat kardlapozó kozákokra számít, csalódní fog. A Tzar sztorija ugyanis izzig-véig fantasy történet. Fiktív földjén járunk, ahol a múltban a Jó és a Gonosz erői rengeteg hatalmas áldozattal járó csatát vívtak, amíg a Nagy Varázsló (esküszöm, hogy így hívják!) rendet nem rakott közöttük, és

el nem űzte a Gonosz erőit. Mivel azonban a mágus már jóval a nyugdíjkorhatár felett járt, a békeévek eljövételével visszavonult, és minden hatalmát átadta egy kristálygömbnek. A gömböt Keanor kastélyának mindenkor királyára bízta, hogy az segítségével korában tudja tartani az Evilági lényeket. Minden rend-

ben is ment néhány évezredig, amikor is feltűnt egy másik hatalmas varázsló, aki úgy döntött, hogy a rossziúk csapatában lesz középcsatár. Ellopta a gömböt, és megnyitotta a Gonoszoknak a világra vezető kapukat. Keanor mágusai nem voltak elég erősek, hogy visszaszerezze a gömböt, de sikerült megátkoznuk a rossz útra tért Özt: elintézték, hogy a varázsló abban a pillanatban kővé váljon, amint használja a gömböt. Ennek eredményeként a varázsló és a gömb is eltűnt. Ekkor azonban már késő volt: a rossziúk a Gonosz Mesterének küldöttei, az ún. "messiások" vezetésével előzölödték a világot, és ismét a káosz lett az úr. Keanor kastélya is áldozatul esett az egyik messiásnak, ám a vár ura, Roan király – mielőtt hősi halált lelt volna – elküldte egyik mágusát egy kis falucskába, ahol piciny fia, Sartor nevelkedett. Itt kapcsolódunk be a történetbe, és itt kezdődik az a 25 küldetéses hadjárat, amely végigköveti Sartor karmijét az egyszerű parasztfiútól a népeket egyesítő, a Gonosz Mesterét legyőző hadvezérig, és amelyben mellesleg a gömb hollétére is fény derül.



Nem elég, hogy esik, de még az ellen is meglepett a völgyben

## Rokon lelkek

### Warcraft

A Dune 2 mellett az első klasszikus értelemben vett real-time stratégia, ami a mai napig is a példaképe a játékkategória szerelmeinek. (ld. **576**'95/1 – 93%)

### Age of Empires 2

Szép példa arra, hogy hogyan kell kinéznie és mit kell tudnia single- és multiplayer opciókban egy 2000 környékén egy real-time stratégiának. (ld. **576**'99/11 – 92%)



Rejtő után szabadon: az (át)Láthatatlan Légio

### Tzarban vagyunk?

Mintegy tíz másodpercnyi játék után felismerhetjük a Tzarban a Warcraft 2 (vagy ha így jobban tetszik: Dune 2) x+1-dik klónját, és újabb tíz másodperc után arra is rájön az ember, hogy az Age of Empires 1-2-től és a Heroes-sorozattól is jócskán loptak a fejlesztők. A sorozatos plágium a mai ötlethiánytól szenvedő piacon már fel sem tűnik senkinek, sokkal izgalmasabb az a kérdés, hogy mennyire sikerült jól összemixelni a játékelemeket. Nos a Tzar ezen a téren igencsak gyakran összeképet mutat. Kezdjük az elején: a szokásos építgetés-egységgyártást ezúttal négy nyersanyagból menedzselhetjük: az aranyat, a követ és a fát bányászhatjuk/termelhetjük a természet véges erőforrásaiból, ám a negyediket (az ételt) magunk termelhetjük farmokon. Ezzel el is érkez-



tunk a Tzar legnagyobb hibájához. A játékban ugyanis akad néhány olyan egység (egyik-másik kifejezetten jól használható), amelynek gyártásához csak ételre van szükség. Megfelelő számú farrmal (amelyhez csak fára van szükség, és ez a játékban tömegtelen mennyiségben fordul elő) elérhetjük azt, hogy szinten tartjuk a jakesztelünket, miközben – elnézést a kifejezésért, de ez a legjobb szó – fossuk magunkból a buzogányosokat, dzsihadarcosokat, vagy más egységeket, amelyek csak ételt igényelnek. Hab a tortán, hogy mindegyiket ugyanabból az épületből lehet gyártani). Ez különösen akkor idegesítő, ha az ellenség jártsza ellenünk egy küldetésben, de a legnagyobb baj az, hogy ez a módszer az egész multiplayer-opciót (amivel pedig dolgoztak eleget: 8 játékos, ezermi beállítási lehetőség, pálya-szerkesztő) tönkrevágja. Hogy hardcore gamer műveltségemet fittogtassam: arról van szó tehát, hogy a unit-resource tech tree-t nem tesztelték le rendesen a készítők – akkor már érdemesebb lett volna egy-az-egyben ellopni a Warcraft 2 egységkijáratát! Ha ettől a kapitális hibától eltekintünk, és megpróbálunk más egységekre is építkezni, akkor újabb kellemtelen meglepetések érnek bennünket: a közelharcra épülő űrközetek ugyanis tökéletesen átláthatatlanok. A csatákat a helyes egységkombináción kívül nem a stratégia dönti el, hanem a türelő (különösen a távolági egységek száma nyom sokat a játékban), a játékosnak nincs sok beleszólása a harcoknál a képernyőn látható káoszba. Ez a filozófia ismét csak a játékmenet rovására megy: gyártunk 200 egységet, meggyengítjük egy kicsit az ellent, gyártunk újabb 200 egységet, megint rohamozunk, GOTO 10 – mindez addig, amíg el nem fogy az ellen, vagy mi. Mondanom sem kell, hogy egy idő után heveny ásitórohamot, még több idő után pedig az Exit ikon kereselődését eredményezi.

híróval, hegesztőpisztollyal, feszítővasakkal nekimentem egy nagyobb paraszti-jász csapatnak... Hát, a Pa-Dö-Dö tagjainak sincs akkora ruhájuk, mint amekkora én kaptam!

**Mi szemnek kedves...**

Eddig csak gyaláztam, most már illene dicsemlen is a játékok. Ez nem is fog nehezre esni, ugyanis a játékmeneten kívüli nagyjából minden a helyén van a Tzarban. Három civilizáció gondoskodik a változathoz (nevezetesen az európai, az ázsiai és az arab), megfelelően kiegyenylőzve, mind más egységgel, építéssel és előnnyel (az ázsiaiak például a fejlesztésekkel nem 250-re, hanem 300-ra növelhetik egységeik maximális számát, az araboknak jobb a harci egységei, az európaiaknak a hősei). További poén, hogy



néha a gonosz messiások nekromanta módszereit is alkalmazhatjuk: ekkor a szokásos szontváz- és szellemsergeken kívüli a holtak felélesztése jöhet jól. Tovább színesíti a játékot a magia, ami elsősorban lények idézésével (sárkány, dzsinn, gölem, stb.) és más támadó- illetve védővarázslatokkal (láthatatlanság, tűzűső, vilám, stb.) hozhatja előbbre a csapat végét.

A fejlesztésekre sem lehet panasz: a vállalkozóktól a kereskedelemre irányulókléig mindent megtalunk, a hadjárat sztoriját alakító küldetések is átlag felettiék (bár egyik-másik ismerős más játékokból), szóval a változatosság gyönyörködtet. Ezen a téren egyedül a repülő egységék hiányát éreztem jelen-

tősebb negatívumnak, bár gondolom, a bolgár srácok szándékosan hagyták ki a játékegyensúly és játékmenet szempontjából mindig is sokat vitatott légi haderőt. A végtelen játéklehetőségről a véletlenszerű pálya opciója, illetve a térkép- és hadjáratserkesztő gondoskodik. Ez utób-  
bíról hadd ejtsek néhány szót. A Tzar editora ugyanis példa értékű lehetne mások számára: amellett, hogy minden létező pályaelemet tartalmaz (ezres nagyságrendben tessék gondolkodni), lehetővé teszi, hogy a játékos által készített rajzok és hangok is bekerüljenek egy-egy küldetésbe. Neki is álltam gyártani egy CoVboy-

egyseget (amolyan passzív peon-tipust, még tehénbögést is kevertem hozzá), de olyan élethű lett az eredmény, hogy elpattant monitorom képcsöve... Komolyra fordítva a szót: jobban szórakoztam az editorral, mint a játékkal.

## Szépséges szörnyeteg

A Tzar legerősebb pontja – a már említett szerkesztőn kívül – kétségtelenül a kivitelezése:



ennyire gyönyörűen megrajzolt háttér-  
elemeket, ennyire  
csodaszép épülete-  
ket ritkán lát az em-  
ber. Az editorban  
két órát szórakoz-  
tam el csak azzal,  
hogy minden létező  
grafikai elemet megnéztem, és kipróbáltam őket egymás mellett. Az egységek is megütik a jelenkori mércét, mozgásuk, animációjuk pedig gyakorlatilag tökéletes (a favágók néhány csapás után megállnak, hogy letöröljék homlokukról az izzadságot, az ifjúsok hátranyúlunk a tegzebe újabb vesszőért, stb). További hangulatalem a napszakok real-time váltakozása, a változó időjárás viszonyok, a hőssékhöz tartozó, beszélgetéseknél megjelenő kis arc-ikonok, és akkor még nem is beszélünk a pályákon térférgő állatkákról, legyen az vaddisznó, medve, vagy sólyom. Az atmoszférán nyugot dob a zene is, amelyről szintén csak elismerően lehet beszélni: nagyszerű középkori dallamok picit modern hangszerezéssel – nekem nagyon bejött (kár, hogy a hangok már nem ütnék ilyen nyugot). Hangulat és külső tekintetében tehát a játék igen jól helytállt. Csak azt nem értem, hogy ha már ennyire szépet tudtak alkotni játékban, miért nem készítettek néhány nyamvadt átvezető mozit a játékhöz? A felejtető intro és a küldetések előtti szövegei elmozdítos ugyanis még a megboldogult Warcraft 2 nivóját sem ütik meg.

Huh, nehéz helyzetben vagyok, amikor értékelnem kell a Tzart. Látszik, hogy iszonyatosan sok meló van mögötte (3 teljes évig fejlesztették a játékot), mégis

olyan, mintha nem tesztelték volna le rendszeren. Gyönyörű, ugyanakkor botrányos a játékmenete. Aztán, ott a nagy kérdés, hogy miért volt szükség egy, az eredetiség szándékát is nélkülöző Warcraft-klórra az ezredfordulón? Persze lehet, hogy bennem van a baj: a neten néhányan egyenesen azt állították, hogy a Tzar még az Age of Kingsét is kenterbe veri. Én azt mondom: Igen, könnyen lehetett volna olyan játék, ami még a Kingsnél is jobb. Ha az a "volna" nem lett volna...

Stöki



Egy pag ide, egy pag oda, és már kész is az ázsiai város!

csatákat egyébként megpróbálták feldobni azzal, hogy RPG-elemeket is szőttek a játékba: a katonák egy-egy sikeres ütközet után szinteket léphetnek (nő az élet-erőjük, jobbak lesznek a harci képességeik, stb.), és az úton-útfélen található mágikus tárgyakkal is tápolhatók. Sajnos ezekre az extrákra az előbb említett negatívumok miatt nem lehet építeni, annak ellenére, hogy a játék egyik fejlesztője azt nyilatkozta, hogy néhány erősen feltápolított hőssel ugyanúgy meg lehet nyerni egy ütközetet, mint egy horda zöldfülűvel. No, én direkt a móka kedvéért kipróbáltam: néhány keményen bepipázott

**külesin/beibeis**

LAIVANYOSSAG  
IATSZHAIOSAG  
SZAVATOSSAG  
ZENEBONA

## summa summarum

**Oké, csillog-villog, de a gép ellen  
egy kényszerű játék játszani vele**

**végítélet**

# 75%



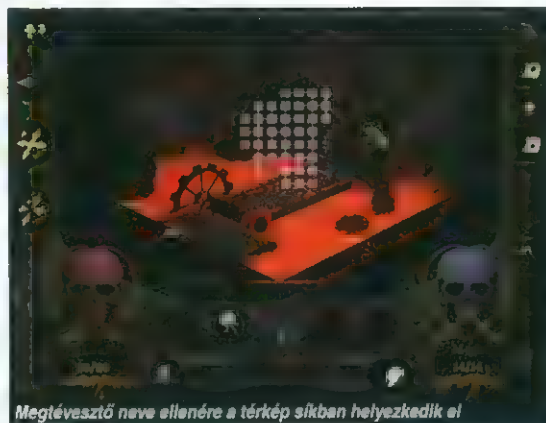
# CLANS (KLÁNOK)

★ Csavard fel a szörnyeket még ma éjjel...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Strategy First  
Kiadó: Travelbox Hungária (magyar)  
website: www.strategyfirst.com  
Minimum konfiguráció: P120, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P200, 64MB RAM  
3D gyorsító: –  
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Ugyan az online magazinok frissességével nem igazán tud verse nyezni kicsiny újságunk, de azért a lehetőségekhez képest mindig megpróbáljuk az újonnan megjelent játékok bemutatásával fárasztani a nagyérdeműt – na ehhez képest hangos felhőrdülésre, de legalábbis értetlen arckifejezés öltésére adhat okot, hogy egy jó fél éves játék címe díszleg lít fenn. A miéltre a magyarázat nagyon egyszerű (már azon felül, hogy a Clans ugyan tavaly nyáron jelent meg, de hivatalosan azóta sem került kereskedelmi forgalomba Magyarországon, tehát csak ne tessék olyan feltűnően felhőrdülni, mert a BSA füle mindet hall): a Clans ezekben a napokban éppen a hazánkban sajnos fehér hollónak számí-



Megtevesztő neve ellenére a térkép síkban helyezkedik el



Hamárossan velem lesz tele a port

tó száz százalékos honosítás áldozatául esik, és hamarosan Klánok címmel teljes egészében magyar nyelvű kezelőfelülettel, szinkronnal és kézikönyvvel kerül a boltok polcra. Ez már van akkora horderejű dolog, hogy a régi-új magyarított játékot a nagyító alá kapjuk, és szóljunk róla néhány keresetlen szót.

## Klánok és klónok

A Clansról első ránézésre süt, hogy egy klasszikus Diablo-klón (Erre viszont a TJ hördült fel – CoVboy), aki azonban megkockáztat egy második pillantást is, hamar rájöhet, hogy ennél egyrészt jóval többről, másrészt némileg kevesebbről van szó. Többről, mert a szokásos vadon-

ban való mászkálás, szörnyek halomra gyilkolása és világmegváltó küldetések végrehajtása közben igen sűrűn terheli az agyunkat különféle logikai feladványokkal a program. Ezek eleinte még akár kalandjáték-elemnek is lehetnek álcázva, de később már egy az egyben pusztán logikai feladatok (hordók tologatása a nekik megfelelő helyekre nyakatekert szabályok szerint, kapcsolók állítgatása bonyolult kódok alapján stb.). Ez kellemesen feldobja a játékmenetet a Diablo-klónok szabványos megyek-levágom-felveszem sémái után. Sajnos azonban a mérleg túldolgalán igen vészjóslóan ott terpeszkedik az ellensúly, miszerint az akció-RPG műfaj RPG-sajátosságai roppant soványan jelennek meg a játékban. Nemhogy képzettségeket nem tudunk tanítani

hősünknek, de még a szintlépés, illetve karakter-fejlődés hagyományos elemeit sem találjuk meg. Vágjuk az ellent hűvös halomba, egyre-másra végzünk a húzós küldetésekkel, de emberünk fejlődése csak abban mutatkozik meg, hogy ha útközben talált valahol egy-egy erősebb fegyvert, páncélt, vagy varázstárgyat, akkor onnantól azt is használja, és ettől sokkal nagyobb hősnek érezheti magát. Kalandjáték-elemnek tulajdonképpen csak a tárgyakkal való manipulálást nevezhetjük, hiszen a többi szereplővel való beszélgetés csupán annyiból áll, hogy ha éppen kedvünk tartja, meghallgatjuk a mondókájukat, semmi interaktivitás, válaszlehetőségek, kérdezősködés. A Clans ortodox műfaji keretek közé sorolása tehát elég bonyolult lenne, szinte minden kategóriába belemászik, de semmibe nem túl mélyen – maradunk tehát annyiban, hogy egy akció-, szerepjáték-, kaland- és logikai elemekből kevert könnyű körtéről van szó.

## A négy páncélos (kutya nincs)

A kerettörténet a puha kötésű fantasy ponyvák ezerszer végigragozott történeteinek egyikét melegíti fel a Jó és a Gonosz harcáról (természetesen szigorúan kontrasztos fekete-fehérben: a jók nagyon jók, a gonoszok nagyon gonoszok): Valahol földjén négy klán éldegélt béké-

## Rokon lelkek

### Darkstone

A játék, amelyet kábé úgy lehet képletbe önteni, hogy Diablo / 2 + poligonok – hangulat + gépigény. Viszont szépen zenéltek a bárdok a főtéren! (ld. 576 '99/11 – 82%)

### Diablo

Ezt csak azért írtuk be a családfába, mert szeretjük a költői túlzásokat. Ez azért egy igen-igen távoli rokon (köriből olyan szinten, mint mondjuk Kőbűki a Mézga Gézának): az is fantasy alapú, izometrikus nézetet használ, és sprite-ok ütik egymást benne. (ld. 576 '97/2 – 94%)

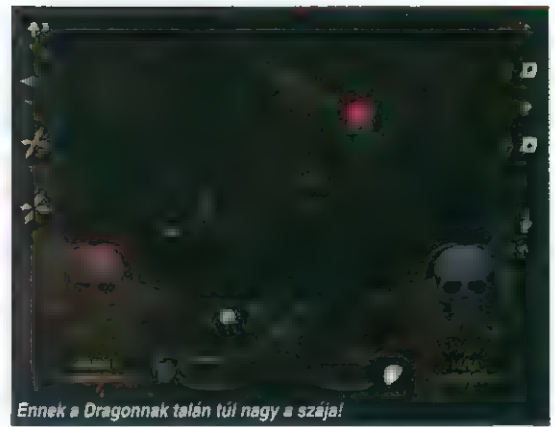


ben-harmóniában-boldogságban, míg-nem megjelent a Pokol valamelyik kevés-sé komfortos bugyranak mélyéről maga a Démon (ránézésre Horny közeli rokona lehet a Dungeon Keeperből), és ez alapjaiban rendítette meg az őslakók totális világképéről szövegített elképzeléseit. Az éhinség és dögvész kora köszönt a vidékre – de sebj, már útban van az egyszermélyes felmentő sereg, aki minden különösebb személyes indíttatás nélkül elhátározza, hogy elég a rémuralomból, és ő majd megmutatja annak a jöttment pokolfajzatnak, hogy hol laknak az istenek...

Ezzel máris a karaktermválasztás rögs útjára léptünk, a választék a négy klán egy-egy prominens képviselőjéből áll. Lássuk a négyeket! A harcos – kasztjának nevével némi ellentmondásba keveredve – kellemes mágikus potenciállal rendelkezik közelharci erőnei mellett, tehát igazi multifunkciós versenyző. Az elf leginkább az RPG-k mágus osztályába lenne besorolható, bár ha nagyon szorui a hurok, azért meg tudja magát védeni bunyó esetén is. A törpe elsősorban a valószínűtlen méreteket öltő csatabárdjában bíz, de végveszélyben esetleg hajlandó a mágia nyújtotta segítő kezét is elfogadni, míg a negyedik hős, a barbár teljesen elutasít mindenféle boszorkányságot, és teljes egészében a pusztai izom-erőre épít (mondjuk abból van is neki

tűnik fel azonnal a harcedzett kalandornak. Az egyik a játék kezelőfelületének meglehetősen furcsa kivitelezése: maga a játéktér csak a képemő felét foglalja el, a többin az inventory, néhány kőszakon, a fegyvereink-varázslataink, és az aktuális életerőnköt illetve varázserőnköt mutató két hatalmas halálfej éktelenkedik. Az érthetetlen helypazarlás mellett a 640\*480-as képemő felén már a grafikusok sem tudtak igazán csodát művelni, és bár szépen megrajzoltak, hangulatosak a hátterek, a tájak, a rajtuk mozgó élő és kevésbé élő lények borzasztó aprók és jellegtelenek lettek. A másik feltűnő jelenség a harc megoldásának már-már a kubizmus művészi irányzatát idéző leegyszerűsítése. Kiklik-klikk: az ellenfél megpusztult. Esetleg előtte még bevitt nekünk néhány pofont is. A szörnyek meglehetősen mesterséges unintelligenciával lettek felruházva: álldogálnak a nekik kijelölt helyen, és ha meglátnak, nekünk esnek. Nem próbálnak bekeríteni, nem fogják menekülőre a dologot, ha sérültek, nem verődnek nagyobb csapatokba, ha látják a számbeli fölényüket sokszorosan ellensúlyozó brutális harci potenci-

összeszedni őket), varázsgyűrűket (valamelyik tulajdonságunkat növelik, igen hasznos holmikt) és varázslatokat, amikkel élet- és varázserőnk aktuális és maximális szintjét egyaránt növelhetjük. Természetesen a gyógyítalokból kellően keveset szórtak el a pályatervezők ahhoz, hogy folyamatosan rettenetes frászközepette óvakodjunk 1 HP-n bokortól bokorig, nehogy egy fejlődésben enyhén visszamaradt goblin ránk tüsszentsen, és már ettől feldobjuk a bakancsot. Ha netán mégis bekövetkezne ez a kellemetlen esemény, akkor sincs akkora gond, ugyanis a fejlesztők

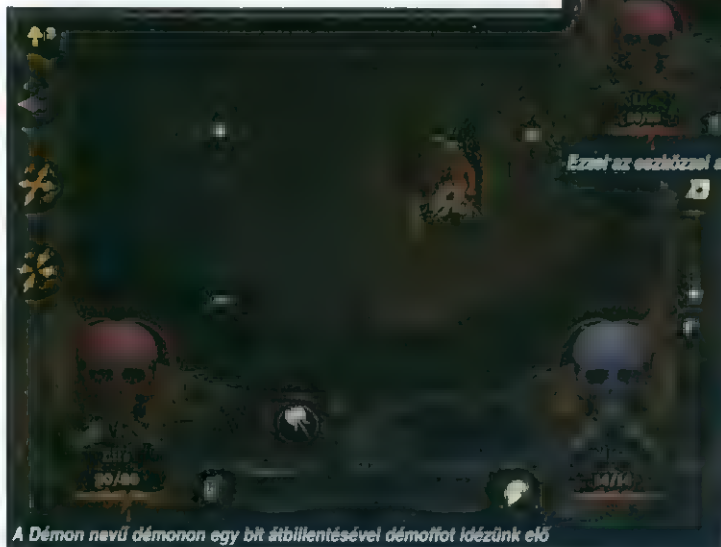


Ennek a Dragonnak talán túl nagy a szája!

tekkel, igazi funkció nélküli, csak a játékot színesítő mellékszálakkal, helyszínekkel, jelenetekkel, szereplőkkel. A játék háttérében is roppant kevés életet fedezhetünk fel, néhol ugyan óvatosan animálgat egy-két bátoratlan pixel, de ez roppant kevés az üdvösséghez. Ha kiirtottunk mindenkit, és oda-vissza ismerjük a pályákat, elővehetjük a multiplayer részt – de mivel a harc meglehetősen egyszerű, és az egyjátékos küldetéseket nem nyomhatjuk le kooperatív módban (ezt igazán nem lett volna olyan nagy munka megcsinálni azok után, hogy a nagy előd Diablo is jórészt ennek köszönhetette multiplayer sikerét).

Ami ennyi fanyalgás után mégiscsak megmentheti a játékot, az a magyartítás ténye. Eleinte nagyon furcsa lesz a harc hevében a "hopp, ez a karod volt..." és "kinyírtak!" kiáltásokat hallani a megszokott angol nyelvű harci rivalások helyett, de mindenképpen kellemes a szinkronizált játék. Ugyan a játék nyelvezele elég egyszerű (már az eredetihez sem kellett feltétlenül a felsőfokú nyelvvizsga), és valószínűleg a magyar hangokat kölcsönzőket sem a profi szinkronizációk elől szípkázta el a magyar kiadó – de egy száz százalékosan magyar nyelvű program azért mégiscsak jóval felhasználóbarátibb, és nagyobb érdeklődésre tarthat számot az angolt nem (nagyon) bírók számára, mint egy esetleg jobban kidolgozott, de érthetetlen szavakkal és kifejezésekkel dobáló játék. A Diablo 2-höz, és szuperprodukció társaihoz ugyan nem ér fel a Clans (bár a Blizzard játékával szemben legalább az az adja megvan, hogy már megjelent), de elég egyedi kis fantasy játékturmix, amit érdemes megkóstolni: még az is lehet, hogy izleni fog!

Hancu



A Démon nevű démonon egy bit átbillentésével démontot idézünk elő

elég). A karakterünk az RPG-kben megszokottakhoz képest elég kevés tulajdonsággal leírható: van neki ereje, gyorsasága, mágikus tehetsége, kétféle legyveres képzettsége és életeréje. Ezeket a program AD&D-mintára dobókockák hajigálásával határozza meg, mi a kasztválasztás mellett még plusz tíz pont elosztásával befolyásolhatjuk az események alakulását. Néhány újrakezdés árán hamar kitapaszthaljuk, hogy életerőre érdemes gyúrni, illetve hősünkötől függően valamelyik fegyverrel való harcban illetve a mágia tudományában való jártasságot erőltetni.

## A pofonok völgye

Amin töltesünk a karaktergeneráláson, mindenféle kerettörténet és egyéb felesleges sallang nélkül a játék kellős közepén találjuk magunkat egy sűrű, sötét, fekete kerek erdő mélyén. Az azon nyomban ránk rontó kőbor fenevadak önmegdelmi jellegű felszeletelése közben két dolog

álunkat, még csak nem is nagyon követnek, ha elég fürgén szaladunk előlük. Miként fegyverből csak kettőt és varázslatból is csak ötöt kínál a program, az ellen-ségek fajtáinak száma sem sűrölja az eget – de legalább könnyen megjegyezhető, hogy melyik rémség kb. milyen áldozatok árán gyűrhető le. A felapított ellenségek után néha egy-egy varázslat, kulcs, vagy a hosszú évek útonállása során összegyűjtögetett készpénz marad a csatatéren, de ennél a kissé sablonos és fantáziátlan megoldásnál jóval gyakoribb, hogy a szörnyek különféle kincseskamrákat és egyéb tápoló-paradicsomokat őriznek, és ide beszabadulva vehetjük magunkhoz a kalandorok számára nélkülözhetetlen cuccokat. Az egyre erősebb fegyverek/páncélok/pajzsok gyűjtögetése mellett találhatunk varázslatokat tartalmazó papiruszokat (több azonosat kombinálva ugyanannak az igények egyre erősebb verziója a jutalmunk, így erősen ajánlott

feltámasztották a "három élet" ősidőkbe vesző eredetű hagyományát: egy elvesztésével csak a cuccaink tűnnek el, és a szint elejére kerülünk vissza, de az addig leölt ellenségek, kinyitott ajtók és egyéb ténykedéseink áldásos hatása megmarad.

## Ha Diablo akarsz lenni, még nőned kell!

A játék sztonja mindössze hét pálya legyűrése után már el is érkezik a végkifejlethez, a randa démon sárkánygyomorra emlékeztető barlangjában való felkoncolásáig. Ez a hetes ugyan elsőre elég szerény számnak tűnik, de szerencsére a pályák elég nagyok ahhoz, hogy jó időbe teljen a felfedezésük (az automap áldásos funkciója pedig megóv az eltévedéstől), és a már említett logikai feladványok is tovább növelik a játékidőt (elakadás esetén a szókincsünket is). A térkép azért is fontos, mert a Diablo-klónok terep-scrollozós megoldása helyett itt a játék világa fix kameranézetű ellátott "szobák" összefűzött labirintusából áll, az egyes helyszínek közti közlekedés megkönnyítésére és a gyengénlátó hősök kedvéért nagy piros nyilakkal jelölve az átjárókat. Egy-egy pályán több küldetést is meg kell oldanunk, ráadásul a jutalmunk attól függ, milyen karakterrel vágunk neki a nagy kalandnak. Sajnos a világ hitelességét, és a játékba való beleélés mélységét csúnyán elrontja, hogy az életünkre törő rémek, a küldetéseket osztogató egyedek, és a legvártnabb helyeken felbukkanó kereskedők mellett alig-alig találkozhatunk bennszülöt-

**kölcsön/belbocs**

ÁTVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

**summa summarum**

Unalmas vásárnap délutánokra a  
Diablo 2-ig még akár jó is lehet

**végítélet**

**71%**



# STAR TREK: HIDDEN EVIL

★ Hát ezzel tényleg a rövidebbet fogjuk húzni!

## TECHNOLÓGIAI ISMERTETŐ

Fejlesztő: Presto Studios  
Kiadó: Activision  
webSite: www.activision.com  
Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM  
3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx  
Multiplayer: -

Világegyetemünk folyamatosan tárogul, ezt tudjuk. Van két másik dolog, ami talán még sebesebben szélesedik: a Star Wars és a Star Trek univerzuma – legyen szó könyvről, filmről, vagy épp játékról. Most talán maradunk ez utóbbi kettőnél. A Hidden Evil a legutóbbi Star Trek-mozi, az Insurrection alapján készült. Az olvasó remélem elnézi nekem, amiért a magyarított címre már nem emlékszem, de ha egészen őszinte akarok lenni: magára a filmre sem nagyon, pedig az 1999 februári bemutatása azért annyira nem volt rég. Szerintem az Insurrection egy kissé értelmetlen, a világ nagy dolgait feszegető, ám azokat meg nem oldó, és még csak tanulságot sem hordozó, felejthető alkotás volt. A játék nem egészen a film feldolgozása, sokkal inkább annak a folytatása.

## Az ismeretlen katona

A játékok galaxisában a Hidden Evil egy másik "eville", a Resident-tel hozható távoli rokonságba. Adva vannak az előre renderelt háterek, amelyeken 3D-s figurák alakítják a történetet. Lövöldözhetünk, beszélhetünk NPC szereplőkkel, és persze begyűjthetünk egy-néhány tárgyat, amiket aztán a megfelelő helyeken használhatunk is. A főhős egy fiatal zászlós, aki frissen végzett a Csillagflotta Akadémiáján, és akinek a legnagyobb álma az, hogy egy igazi csillaghajó fedélzetén szolgáljon. Utóbbira egy szerencsés véletlen folytán jó esélye van, hiszen a történet kezdetén az Enterprise épp az állomáshelyre felé közeledik.

A helyszín ugyanaz a bolygó, mint amit a filmben láthatunk. Egy igen régi, elfeledett civilizáció maradványaira bukkantak az egyik Son'a kolónia alatt, aminek feltárásához a helybéli tudósok Picard kapitány archeológus teamjét hívták segítségül. Mindez pedig rendkívül kedvező leendő hősrünk számára, mivel őt rendelik ki a kapitány asszisztensének. Emberünk múltjának jelentős fejezete, hogy a Vulcan bolygón cseperedett fel, miután a szülei egy tudományos kísérlet folytán áldozatot hoztak a tudománynak (meghaltak). Sovok – merthogy ezt a nevet adták neki – ennek köszönhetően nem mindennapi figura. Vulcani nevelőapja tanítványaként az emberek közül elsőként próbálta meg-



Az első pillanat. Illusztráció az Ins Data feladatán.

ismerkedni az ún. Kollinaht, azt a hosszú, szadalmos rítust, amivel a vulcaniak megszabadulnak az összes érzelmiükől és vaslogikára tesznek szert. A próbálkozás ígéretes volt, ám Sovoknak végül rá kellett jönnie, hogy nem tud kibújni a bőréből, s nem képes levetkezni emberi érzelmivoltát. Miután így felsült, a nevelőapja úgy látta jónak, ha inkább a Csillagflotta Akadémiáján folytatja a tanulmányait. Hősrünknek egyvalamit sikerült a vulcaniaktól megtanulni: az ún. idegcsipés művészetét. Ez így, tükörfordításban elég hülyén hangzik, úgyhogy a továbbiakban inkább nevezzük halálos érintésnek. Ez a támadás a játékban meghatározó szerepet tölt be.

## Hogy mik történnek?

Kalandunk ott kezdődik, hogy az Outpost 40 állomáson egy hologramos szimulátorban tesszük próbára Sovokot.



## Rokon lelkek

### Outcast

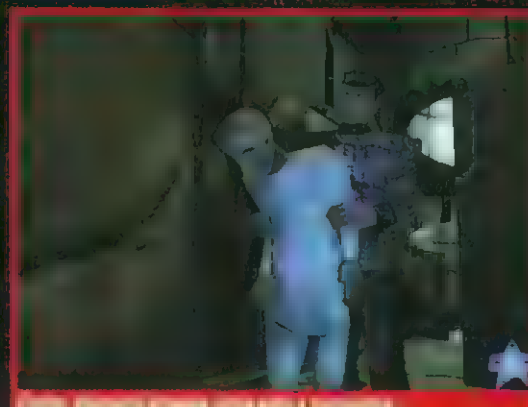
A tavalyi nyár slágere hasonlóan kevert (akció/kaland) stílusban szállt ringbe, csak ott a fejlesztők néhány Generationnal jobb végeredményt értek el. (ld. 576 '99/7-8 - 96)%

### Star Trek: Birth of the Federation

Szintén a Star Trek Next Generation időszakából származó játék, amelyben a nagy stratégiák hat fajtát hódíthatták meg a Világegyetemet (nem teszteltük)

vennünk, amit a Star Trek rajongóknak nyilván nem kell bemutatni. Az energiaszuszitálással akkor állunk célban, amikor a célponton megjelenik egy keret. Ha nem nagyon mozog, még van is rá esélyünk, hogy eltávolítsuk.

A gyakorlás után hősrünk távozhat addigi állomáshelyéről, és Picard kapitány szolgálataiba áll. Az első misszióknak felelőse: az ásatások során a kapitány egy különleges tárgyra bukkant, amit továbbítanunk kell Datának, az androidnak. Először jelentkeznünk kell Picardnál, azaz meg kell keresni a liftet, ami levisz minket az ásatásokhoz. Lent már vár ránc Picard, s átnyújtja a tárgyat, amivel viesza kell.



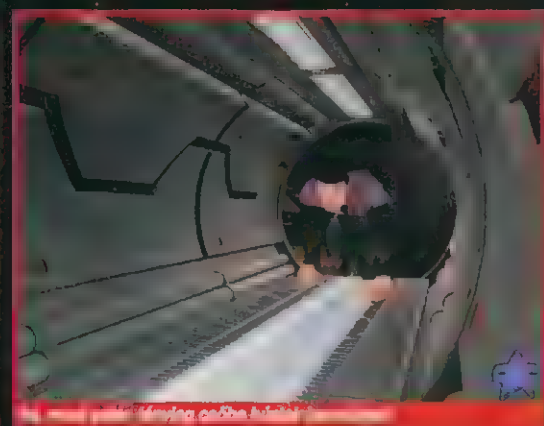
Az első pillanat. Illusztráció az Ins Data feladatán.

sétálni a legelső helyszínre. Miután végeztünk a küldöncökkel, Data analizálja a tárgyat, s persze – amint az várható – idegen anyagra bukkan. Miközben ezt jelenti, az éterből furcsa zajok hallatszanak: úgy tűnik, a mélyben valakik megtámadták Picard kapitányt. Kezdődik a második küldetés: el kell kísérni Datát a kapitányhoz. Bár igazából nem éppen kíséretéről van szó, hisz Data egy szempillantás alatt eltűnik, mi pedig rohanhatunk utána. A szabadban találunk rá, ahol addigra néhány ellenséges katona is feltűnik. Ami még rosszabb: az ellenség aktivált egy erőpajzsot, s ezzel elvágott minket Datától. A megoldás természetesen az, ha valahogy kikapcsoljuk. Miután ismét velünk van az android, mozgó célpontnak használva önmagát igyekszik közreműködni a harcban, s ezzel kicsalni az ellenséget a fedezékéből.

Folytatva az utunkat a bolygó mélyén egy földalatti várost fedezhetünk fel, s egy gépen keresztül beszélhetünk annak egyetlen, még mindig élő lakójával. Egy figyelemre méltó fajjal van dolgunk, akik genetikailag fejlesztették önmagukat, s

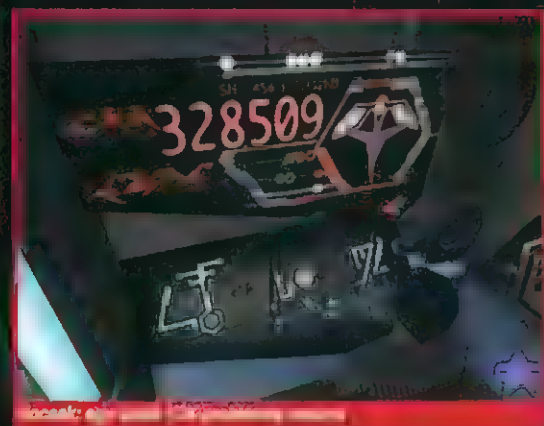


csak későn kaptak észbe, hogy ezzel saját kihalásukat sietteték. Ez mind nagyon érdekes, de Sovok inkább arról érdeklődik, merre lehet Picard kapitány. A Xa'Tal nevű idegen még segítene is, csak hogy be van zárva a saját laboratóriumába. Arra kér minket, helyezzzük áram alá a várost, egyben az ajtókat. Az áramkimaradás oka meglehetősen bizarr: egy óriási bogár szívja el az erőt. Ennél már csak az szokatlanabb, ahogy a rusnyaságot ki kell nyírní: az áramellátás kikapcsolását



követően oda kell csalogatnunk egy hűsítő növényhez, amihez csalinak egy korábban talált energiacellát kell felhasználni. A bogár likvidálása és a "főkapcsoló" visszanyomása után már minden ajtó nyílik, tehát személyesen is találkozhatunk Xa'Tallal. A találkozó azonban elég rövidre sikerül: a tudósot ugyanis romulánok fogságában találjuk.

Ennél a pontnál derül fény arra, mire megy ki a játék. A romulánok az idegen gének segítségével akarnak fellegyverkezni, s ehhez Xa'Tal génjeire van szükségük. El is viszik a belőle nyert ún. csírákat, úgyhogy kénytelenek vagyunk üldözőbe venni őket. Közben mellesleg megunk is



hódolhatunk a genetika tudományának. Úgy hozza a sors, hogy Picard képtelen átkelni egy hídon, melyet gőzszelepek szelnek keresztül, s ezért egy olyan állatot kell létrehozunk, amiben keverjük a megölt bogár "táplálkozás-génjét" egy csatomalény génjeivel, aminek nem árt a forrás. (Teljesen logikus megoldás...) A lény aztán elszívja a szelepek energiáját, és Picard szabad.

A csapat egyesítése után a megszállt kolónia megtisztítása a következő küldetés. Álcázott romulánok futkosnak mindenfelé, a fejünk felett pedig robot drone-ok röpködnek. A tőtr bevezetetlen, annyi katonát van ott. Egy kulcskártya összeszedé-

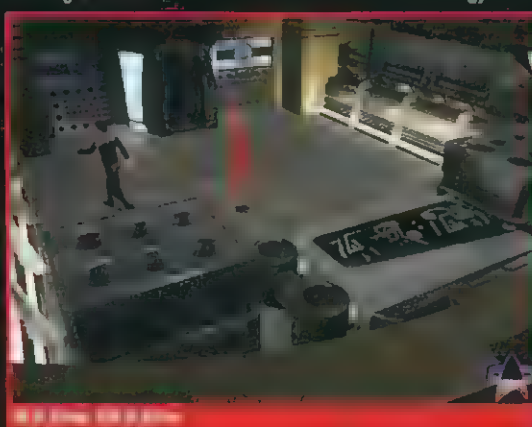
se után le tudunk létezni az egyik épületben, s ott megtudhatjuk, hova vitték a csírákat. Egy kódot is leolvashatunk a robotprogramozó szerkezethez, amit az emeleten találunk. Egy lekötött robotot átprogramozva azután megszabadulhatunk az álcázott állomástól, ami álcázta a katonákat, és végül kiirhatjuk az összes romulánt.

A csíra megsemmisítése természetesen megint csak a mi feladatunk. Miközben Picard az Enterprise-on felveszi a harcot a Romulán csatahajókkal, hősünket át-

sugározzák a csírák rejtő állomásra. Egy Son'a álca-ruhát kapunk kölcsön, amivel láthatatlannak maradhatunk időnként azonban félre kell vonulni feltölteni. A katonák hangtalan likvidálásához a halálos érintést kell használni. A páztázó sugárakat körülni kell, az utunkat álló pejszokat pedig kikapcsolni.

Az állomás második szintjén már elszabadult a pokol. A csírából keletkezett ronda lények mérszázolják a romulánokat – még szerencse, mivel időközben az állomásra csütörtököt mond. Végül találko-

zhatunk egy romulán tudóssal, akit állomáslag kényszerítettek a csíra tanulmányozására, s ezért miután viszünk neki egy mintát az idegen lényből, hajlandó előállítani egy halálos mérget ellenük. (A piros kulcs-



kártya megszerzéséhez be kell sugároznunk egy őrt a teleportteremben.) Az ampullát a labor automata fecskendőjével kell használni.

Ahogy az már lenni szokott, ilyen könnyen azért nem

szabadulunk meg a lénytől – mikor már azt hisszük, mindennek vége, az Enterprise-ot is ellepik a szörnyek. A biztonság ki karantént egyszerű kijátszani: a gyengéledőből nyílik egy szűk csatorna. A tricorderünk térképét használva eljuthatunk a "gépházhoz", mert mint kiderül, az energiamagra telepített rá a csíra. Ki kell lönnünk a magot az ürbe. A Data által dik-tált kódot megjegyezve, a megfelelő komputereket aktiválva gyeregjáték az egész.

Ahogy elnézem, végigjátszást készítem, noha nem is állt szándékomban. Ha az olvasó most abban a kérdésben faldak ki, hogy "Ennyi az egész?", nem csodálkozom.

## A felszerelés

Kalandozásaink közben a számbillenitűkkel vehetünk elő tárgyakat, melyek közül az első három eszköz nyilván ismerős mindenkinek, aki valamennyit is konyit a Star Trek témához. A phaserünk után a második legfontosabb ketyere a tricorder. Ezzel keréggelhetünk a toronon minden fontosabb tárgyat, lényt kijelez, részletezve tulajdonságait, funkcióit. Néhol ez nélkülözhetetlen, különben egyes dolgokat Sovok nem fog észrevenni. Tipikus példa erre, amikor az elején egy sugár-csapdába esik. A csapdát deaktiváló kapcsolót csakis a tricorderrel lehet megtalálni, s csak az után lehet a fegyverrel becélozni. Ugyanez a helyzet egyébként a romulán állomás második szintjén is. A harmadik alapfelszerelés a jelvény, ami egy mobiltelefonnak felel meg. Amennyiben beszédünk van Picarddal vagy Datával

(Patrick Stewart, Brent Spiner), bár túl sok dolguk nem volt. Ha a játékot elemezvén lefejtjük a Star Trek-es mázt az egészről, akkor nem kapunk mást, mint egy nagyon egyszerű – sőt, inkább primitív –, küldetéses rendszerű akció-logikai játékot. Vegyük például az elején az erőpajzsos dolgot! Minthogy egyszerre általában maximum 8-10 képernyőn sétál-gathatunk, előbb-utóbb muszáj lesz rábukkannunk a fickóra, aki az erőpajzs generátorának a komputerét őrzi. Persze a küldetések "összetettebbek" lesznek, és egyre több dolgot kell átvizsgálnunk, de egyik "feladat" sem tart tíz percnél tovább. Bármilyen dilis megoldást is kell találni, előbb-utóbb meglegyünk, hiszen egyszerre mindig csak egy-egy új tárgyat találunk.

A Hidden Evil szörnyen kevés. Nulla cselekmény, óvodás szintű kihívás. Találunk egy tárgyat, valahol használjuk, közben kinyírunk néhány robotot meg romulánt, és már jön is a "küldetés teljesítve" felirat. Küldetésből pedig van összesen kilenc. Ennek fényében nem tudom különösb-ben értékelni a filmszerűen (helyszínenként) változó zenéket, a szép háttereket és a finoman kimunkált, real-time fényekkel megvilágított karaktereket sem. A játékkal alapjába véve nem lenne különö-sebb gond, ha egy küldetésben történe annyi, mint az egész sztori folyamán.

## kulcsin/belbecs



## summa summarum

Egy jelentéktelen Star Trek-statiszta jelentéktelen kalandja

## végítélet

65%

## Kozmikus jorszem

A megbízatásainkat Picardtól és Datától kapjuk, többnyire rádión. A szinkronhangokat az eredeti színészek biztosították.



# CLOSE COMBAT IV: BATTLE OF THE BULGE

★ Führt(er) Elise, avagy Dolfi bácsi hadai visszavágnak

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Atomic Games

Kiadó: Mindscape/SSI

website: www.closecombat.com

Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 233, 64MB RAM

3D gyorsító: –

Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

**H**a nincs a Final Fantasy VIII ez a cikk sem jöhetett volna létre. Az ugyanis, hogy CoVboy bátyó hön' szeretett Close Combat-sorozatának legújabb epizódját kiengedje karmai közül, egészen a legutóbbi idők elképzelhetetlennek tűnt. Aztán minden megváltozott: Rinoák, Squallok és egyéb üdítőital-márkák (legalább is olyan a hangzásuk) szorították ki a vidáman csörömpölő nagymacskákat, úgyhogy szerény személyemre maradt e cseppet sem hálátlan téma kifejtése. Először is a dicső múltól ejtenék néhány szót, mivel a Close Combat-sorozat meglehetősen sok szintet vitt a stratégiai játékok khaki-színű palettájára. A "stratégiai" jelző ugyan enyhe túlzás, mivel az Atomic Games tervezői a szakasz-szintű híregek vérbő hangulatát igyekeztek visszaadni. A játékban tehát nem hadosztályok és légiókat, hanem az egyes harckocsik és hadnagyok problémáira kell gyógyírt (lehetőleg szép nagy, 88 mm-es gyógyírt) találnunk. S mindezt valós időben: a készítők ugyanis nem állították a klasszikus RTS-ek harcrendszerét a Panzer Generalok hangulatával keresztezni. E kétes frigy eredményeképp először a normandiai partirszállás vidám történéseivel ismerkedhettünk meg, majd Montgomery tábornok nem épp statisztika-javító anghemi offenzívájában apríthattunk. A legutolsó rész már jóval nagyobb léptékekkel próbálkozott meg, mivel az orosz front teljes szélességében szerencsét próbálhatott a kellő türelemmel bíró játékos. A mostanság megjelent, 4-es

sorszámot viselő epizód aztán visszatért a gyökerekhez, mivel ismét a nyugati fronton zajlik a cselekmény. Egész pontosan 1944-ben az Ardennek csendes, békés, kihalt vidékén.

## Hadjáratok

Pontosabban: hadjárat. A CC4 teljes

jóval nagyobb méreteken), elvégre ott a teljes keleti front sorsa múlott néhány szakasz működésén. Itt tehát nincs sok változás. Annál több akad a stratégiai térkép felépítésében, merthogy – szemben az előző részek kötött sorrendben végigjátszható hadműveleteivel – most már olyan is van. Összesen mintegy negyven

"mező" térképét tárolja a program, és ha valamelyiken összerakunk két harccsoport, már kezdődhet is a hír. Külön nyálkság, hogy az egyes térképeken elhintett krátereket,

egészségére. A megszerzett területeket ugyanis tartani is kell az ütközet végéig, ami a vég nélkül özönlő amerikai páncélosok tengerében embert próbáló mulatság lesz.

Uj elem még a tüzérségi illetve légi támogatás feltűnése is, amiket körönként hozzárendelhetünk a kiszemelt harccsoport-hoz. Az előbbi meglehetősen pontatlan, de legalább látványos tűzijátékot eredményez a kiszemelt koordinátán. Jómagam a nagyobb tömegben közeledő, esetleg háztömbök mélyén lapuló gyalogos-osztályokat szoktam egy kis zárótűzzel megtéríteni, gyorsan mozgó páncélosok ellen nem igazán hatásos. Ellenük inkább a légi csapás javallott, bár ez mindössze egyetlen, nem túl pontos rácsapásban ki



Eseménydús nap: egyszerre négy helyen lesz pófozkodás

egészeben a mér emlegetett, mozgalmas ardenneki december körül bonyolódik. Na nem mintha ez kevés lenne, még a legvérmesebb stratégiák is hosszú heteken át nyüszölhetik a játékot – egyhamar aligha fogják megenni. A történesek színhegye – legalább is a tervezés szintjén – egy jókora stratégiai térkép lesz, ahol is kedvünkre tologathatjuk a harccsoportjainkat. Jobb híján használok csak e bizonytalan meghatározást, mivel a program nem erőlteti a történelmileg pontos hadrendet. Egy ilyen harccsoport durván szakasz erősségűnek (20-30 ember) felel meg, saját tüzérségi ütegekkel és páncélosokkal. Ezen belül mindegyik emberünk saját plecsnikkel, harci statisztikákkal és morállal bír, amit a program igen akkurátusan számon is tart. A végső győzelem vagy bukás azon múlik, hogy ezek a harccsoportok milyen eredményességgel törnek előre. Hm. Ez történelmileg nem igazán hiteles, hisz az ardenneki ütközet tetőpontján nagyjából félmillió baka lőtte egymást vidáman. Ez a logikátlanság persze a CC3-ra is igaz volt (még hozzá

romokat és kilőtt harckocsikat megjegyzi a játék, így a forgalmasabb csomópontokon igen hamar Verdunt idéző állapotok alakulhatnak ki. A Stalingrad ikonrengetégen edződött vétéranak első pillantásra tán gyermeketnek találják majd ezt a Rizikóra emlékeztető tili-tolit. Súlyos tévedés. Túl összetett hadmozdulatok kitervelésére ugyan aligha lesz módunk, ám variációs lehetőségekben így sincs hiány. A merész előretörésekkel kísérletező páncélosokat például kiválóan elvágathatjuk az utánpótlástól, akik üzemanyag és lőszer híján igen hamar rútul fognak járni. A végső cél a németek oldaláról elég egyértelmű: a térkép bal oldaláig eljutva megtisztítani a területet az akadékoskodó jenkiktől. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy ezt a célt elérve sem dőlhetnek hátra a tábornok urak és durranthatnak pezsgőt a Führer



Itt látjátok a szakaszt, mely sok könnyet fakaszt

is merül. Mindegy, egy gyalogosokból álló harccsoport számára még ez is sokat jelent.

## A főszereplők

Ők lennének a bakák, akik mesterkedéseinknek köszönhetően mindenféle kellemetlen helyzetbe fognak csöppenni. Már a CC1 kézikönyvében igen büszkén hangoztatták az alkotók, hogy minden egyes katonára lelkiállapotát számon tartja a program, s ez rá is nyomja bélyegét a fickó harci teljesítményére. Ez olyannyira igaz, hogy egy bizonyos ponton túl dicső hőseink nemes egyszerűséggel megfutamodnak a csatából, s rá se hederítenek a tábornok úr bösz kattingatására. A tüzérségi zárótűz, veszteségek és folyamatos harcérzetkezés mind-mind negatívan befolyásolja embereink állapotát, amit történetesen meg is értek. Gyanítom, hogy néhány 155mm-es üteg az én napomat is tönkrevágná... A morálon kívül még négy egyéb statisztika is jellemzi katonáinkat, úgymint erő, tapasztalat, intelligencia és vezetői képesség. Ezeket az értékeket az ütközetben résztvevő harccsoportok minden katonájánál külön nyilvántartja a program. A Rambo-filmek rajongói persze ki is kapcsolhatják a morál áldatlan hatásait, bár ezzel a játék egyik legeredetibb és legrealisztikusabb vonásának is búcsút intenek. Az mindenesetre a CC4-re is igaz, hogy a harcdzett veteránok jóval

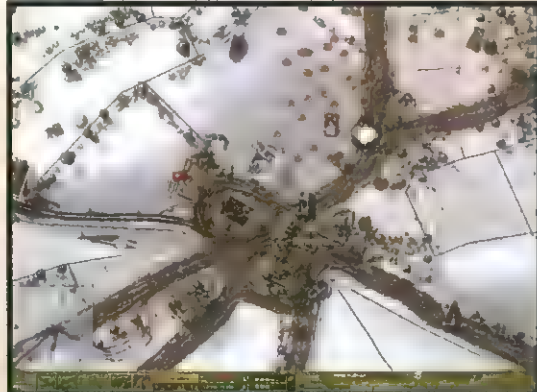


értékesebbek zöldfűlű társaiknál. Ez különösen a páncélosok illetve tüzérségi ütegek esetében igaz, egy veterán legénységgel megrakott Jagdpanther előtt például nem sok jenk tank áll meg. Gyalogos egységeknél nekem nem igazán akartak efféle főállású hősök születni – néhány jól irányzott orvlövész mindig pontot tett szépreményű bakáim evilági pályafutásának végére.

Az előző részhez képest igen drasztikus változás, hogy harccsoportjaink összeállításába nem szólhatunk bele közvetlenül, mint ahogy a csataterén maradt ellenséges harckocsikat sem vehetjük át kis seregünkbe. (Id. CC3) Ha jobban meggondolom, ez teljesen logikus és realis húzás, de Panzer Generalon edződött kis lelkem mégis háborog egy ilyen kiváló tápolási és kombinálási lehetőség kiesése miatt. Na mindegy. Az viszont már vérlázító, hogy a Tiger és Jagdtiger típusok (van, ki e neveket nem ismeri?) valami rejtélyes oknál fogva kimaradtak a játékból. Nanem! Lehet, hogy a játékegyensúly miatt történt e rém eset, ezidőtájt ugyanis nem sok amerikai illetve brit harckocsi volt egy súlycsoportban az említett duóval. Mindenesetre aligha ez volt a lehető legjobb megoldás, mivel így a Wehrmacht tán legismertebb harckocsitípusa maradt ki a játékból. Az egyes harccsoportok összeállítását csakis annak típusa határozza meg: ez lehet gyalogos, páncélos illetve gépesített. Világos, hogy az előbbi inkább védekező harcokban, míg az utóbbiak a támadó-hadműveletekben használhatók. Az egyes harccsoportok feltöltése is teljesen automatikus, aminek azért egy kézzelfogható előnye mindentelképp van: soha nem fogunk kifogyni semmiféle pontokból. Az ugyan kissé zavaró, mikor a jó kis Párducok helyett nem annyira jó, ám kisebb PanzerIV-eseket kapunk – de legalább nem fogunk néhány rázósabb csata után kilátástalan helyzetbe kerülni.

## A romok között

Mint arra már az előző fejezetben is céloztam, két harccsoport találkozáskor kezdődik az igazi pofozkodás.



A baugnezi ingatlanárak a festői tankroncsok ellenére is mélypontra

Hogy ez pontosan milyen felállásban történik, alapvetően a stratégiai térképen kiadott parancsokkal függ össze. Amennyiben csapataink egy helyben álltak, miénk a védekező fél pozíciója. Tán mondanom se kell, hogy ez a lehető legkedvezőbb felállítás, mivel igen hamar irányításunk alá vonhatjuk a fontosabb magaslatokat, beáshatjuk ütegeinket és válogatott csapdákkal várhatjuk az ellent. A támadó pozíciója már jóval kellemetlenebb: ez esetben egy, az ellenfél birtokában lévő mezőre léptünk be. Nem mon-

dom, futamítottam már meg gyalogos harccsoporttal páncélosokat, ám a veszteséglistám finoman szólva is tekintélyes volt. Szóval gondoljuk meg, hogy miféle csapattal törünk be ellenséges területre. Előfordulhat, hogy az adott mezőre mindkét fél egyszerre lép be, ilyenkor nagyjából egyenlők az esélyek.

Az első dolgunk, hogy elhelyezzük csapatainkat a birtokunkban lévő földterületen. Na, itt már nem szabad hibázni, mivel egy rossz felállással nagyjából el is szállít minden esélyünk a győzelemre. Alapvető szabály, hogy minden egységünket rejtjük el az ellenfél figyelő szemei elől, elvégre nincs szebb egy jól irányzott, meglepetésszerű támadásnál. A gyalogság ideális pozíciója egy méretes házikó mélye, a nyílt terepen pillanatok alatt lekaszálják az ellenfél géppuskái és harckocsijai. A nyílt támadás tehát a lehető legkritikább esetben vezet eredményre, a nyílt terepen pillanatok alatt lekaszálják az ellenfél géppuskái és harckocsijai. A nyílt támadás tehát a lehető legkritikább esetben vezet eredményre, a nyílt terepen pillanatok alatt lekaszálják az ellenfél géppuskái és harckocsijai. A nyílt támadás tehát a lehető legkritikább esetben vezet eredményre, a nyílt terepen pillanatok alatt lekaszálják az ellenfél géppuskái és harckocsijai.

Amennyiben kedvünk szerint felállítgatuk egységeinket, egy dolgot még feltétlenül ejtsünk meg: vegyük le a játék sebességét a minimumra. Az első néhány perc ugyanis kissé kaotikus állapotokat eredményez, ahol minden másodperc döntő fontosságú lehet. Eztán nyugodtan felpörgethetjük az eseményeket, mivel az AI sajna igencsak hajlamos a defenzív játékra. Ez olyannyira igaz,



Az erdőben sunnyogó jenk kommandó nyilván már nem fázik

hogy a Szövetségesek oldaláról játszva néha egész egyszerűen élvezhetetlen a játék. Roppant idegesítő, mikor a német gyalogság és páncélosok szépen nekikészülnek a támadásnak és...

semmi. Néha ugyan felbukkan egy-két páncélgránátos, bevesznek valami stratégiaiul kulcsfontosságú baktérházat és... semmi. Ha viszont mégis felbukkannak azok a fránya macskák, valami elképesztő manőverekre képesek. Gyalogsági támogatás nélkül bele a bazooka team arcába? Német oldalról játszva ugyanezek a hiányosságok köszönnek vissza, ám itt alapvetően a jenkiké a védekező szerep, tehát sokkal kevésbé zavaró a dolog. Epp ezért aki jól akar, az dobja sutba politikai meggyőző-

dését és inkább a fritek oldaláról próbáljon szerencsét – sokkal élvezetesebb ütközetekben lesz része.

Egy-egy ütközet három különböző módon is véget érhet. Az első, meglehetősen egyértelmű végkifejlet, mikor az egyik fél összes katonáját elveszti. Ehhez különösebb kommentár aligha

túl elfrdogáltam volna még a programról, ám a Nagy Kilövással még én sem dacolhatok. Egy dolog biztos: ebben az évben nem sok élvezetesebb játékhoz volt szerencsém. A grafika és hangok sokat fejlődtek az előző részhez képest, különösen pofásra sikeredtek a robbanások és a ködgránátok füstje. Remekül szórakoztam még a német katonák rettenetes akcentussal eltorzított angolján is, az igazi nyencnek pedig ékes germán nyelven is hallgathatják a bakák síráit.

Ami a játékmenetet illeti, itt már kissé felemás a helyzet. Egyfelől a stratégiai tervezés fázisa és a többi, hadjáratlalt kapcsolatos újítás jót tett a játék élvezhetőségének. Ez tény. Az viszont, hogy az egyes csapatok összeállításába nem szólhatunk bele, bizonyára sokak szemét fogja csípni. Az A.I. pedig még mindig gyenge – s ezen a forgalmazó site-járól leírlhetők, jól megszokott kis patch sem segít sokat. A játék azonban mindezen hibái ellenére is az egyik legélvezetesebb és leghangulatosabb II világháborús játék, amit a téma rajongóinak vétek lenne kihagynia. Csak azokat a fránya Stuartokat tudnám feledni...

tj

**külsőin/belbecs**

LÁTVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

**summa summarum**

Ez így kellemes. Lehetne folytatni az ötödik részben Sztálingráddal vagy Kurszkkal

**végítélet**

**83%**

## Méltó utód

Na kérem, nagy vonalakban ennyi lett volna a CC4. En ugyan oldalakon keresz-



# C&C TIBERIAN SUN: FIRESTORM

★ Ennek a viharnak nagyobb a füstje, mint a lángja



Békés családi mosolyalbum tiberiuméknál

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Westwood  
**Kiadó:** Electronic Arts  
**website:** www.westwood.com  
**Minimum konfig:** P166, 32MB RAM  
**Ajánlott konfig:** P-II 233, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** –  
**Multiplayer:** soros, modem, LAN, Internet

**A** négy éves fejlesztés után tavaly augusztusban megjelent Tiberian Sun igencsak megosztotta a real-time stratégiák rajongóinak igencsak népes táborát. Egyeseknek szokás szerint elég jól bejött a játék, mások viszont csalódottságuknak adtak hangot (csak halkan teszem hozzá, hogy szerintem ez utóbbi tábor képviselői voltak többen). Abban azért szinte mindenki egyetértett, hogy a Dune 2 és a Warcraft óta zajló Westwood-Blizzard "háborúban" a Tiberian Sun nem volt igazán méltó válasz a már lassan harmadik évét taposó Starcraftra. Ez nem vette el a Westwood kedvét attól, hogy röpké fél év múlva Tiberian Sun-kiegészítőt adjon ki Firestorm néven, noha ezzel véleményem szerint újra csak a Blizzardnak szerzett pontot. A Firestorm ugyanis szerintem a cipőfűzőjét sem kötheti meg a Starcraft: Brood War-nak.

## Nod is dead, baby...

A Westwood játékaiban mindig is nagy hangsúlyt fektettek a bevezető és a küldetések között játszott videókra: még a rossz emlékü Dune 2000-ben is remek filmek harangozták be a pályákat. Sajnos a Firestorm ezen a téren nem felelt meg az elvárásoknak. Az introk és a befejező mozik kivételével ugyanis kifejezetten fantáziátlan és akciószegény, "sok a duma"-típusú betétek untatják a játékost, arról nem is beszélve, hogy a régi szereplők közül csak Slavik Nod-pa-

biztató, amikor Rade Stojasavljevic, a játék producere azt nyilatkozta a neten, hogy a Firestorm 80 %-ban teljesen megújul, és csak 20 %-a lesz ismerős a játékosok számára. Hát mint ahogy az már csak lenni szokott, ez az ígélet is többé-kevésbé üres propagandaszövegnek bizonyult. A Firestormban ugyanis meglepően kevés az igazán új ötlet. Már eleve az – egyébként igen jó – küldetések száma is elég karcsú (9 GDI és 9 Nod-pálya), ráadásul az első négyet-ötöt mindkét oldalnál végig lehet nyomni egy-két órán belül. Jó, oké, amerikai piacra is készült, ahol a túlzottan bonyolult szellemi tevékenység nem különösebben jó ómen egy játéknak, de mindezek tetejébe akadnak olyan térképrészletek, amelyek a GDI és a Nod hadjáratban is szerepelnek (a készítőik kinjukban ezt a párhuzamos szálakon futó történet hitelesi-

gondolt újdonságainak. A mesterséges (un)intelligencia sem változott semmit: a Harvesterek továbbra is japán turistaként át-átvágnak az egész térképen némi tibériumért, egységeink továbbra is sztoikus nyugalommal nézik végig, amint az ellenfél darabokra lövi az orruk előtt levő épületeket, a repülő egységek pedig továbbra sem látnak túl az orrukon – hát az eredetiben még csak átsiklott rajtuk az ember szeme, de ezek bizony újabb öngólok. Hangulat szempontjából már valamivel jobb a helyzet: elvadult tibériumfolyók, egy nagyobb botanikus kertre való új tibériumnövény, és a fauna egy eddig ismeretlen képviselője, a minden egységünkre veszélyes Tiberium Floater hitelesen adják vissza az idegen vegetáció által birtokba vett Földet (sokkal jobban oda kell figyelni rájuk, mint a Tiberium Sun küldetéseiben). Ezzel



Hány évig áll még a (Ca)bál?!



Cabal kis házi kedvence nem lesz valami hosszú életű

rancsnokot láthatjuk viszont (gondolom a nagyobb nevek már nem volt pénz). Pedig a kerettörténet jó lenne. Közvetlenül a Tiberian Sun történései után, tehát a XXI. század közepén járunk. Kane meghalt, a Nod szétzilálódott, néhány önjelölt kiskirály (köztük Slavik) próbálja éppen újraegyesíteni a Testvérséget (nem sok sikerrel), amikor beüt a mennykő. A Nod szuperszámítógépe, a CABAL ugyanis önálló életre kel. Kezdenek minden Nod-vezetőt kivégezni (egyedül Slaviknak sikerül elmenekülnie), majd saját hadsereget szervez. Slavik és a GDI belátja, hogy CABAL örült chipjei hatalmas veszélyt jelentenek az emberiségre, ezért egy kis időre félreteszik nézeteltéréseiket, és mindkét fél a computer ellen irányítja hadseregét – ez már csak azért sem olyan könnyű feladat, mert addigra a Földön soha nem látott mértékben szaporodik el a tibérium, és a vele együttjáró mutáns életformák. A nagy reset végül az utolsó küldetésében sikerül, ám ekkor ismerős arcot láthatunk viszont: Kane-t.

## (F)újdonságok

Egy kiegészítőn az új játékelemek tudnak igazán nagyot dobni, ezért is volt

tésével magyarázták...). Az új egységek is harmatosra sikeredtek (a szomszéd oldalon ejtek róluik néhány keresetlen szót). A Juggernaut, a Limpet Drone és a Reaper kivételével mind már létező egységek variációi, nyomába sem érnek a Brood War minden szempontból jól át-

együtt összességében véve azt kell mondanom, hogy ennyi újdonság szerintem édeskevés egy kiegészítőbe – még akkor is, ha figyelembe vesszük, hogy fél év alatt nem lehet csodát művelni. Legalább annyit azért megtehettek volna, hogy kijavítják az előd baklövéseit.



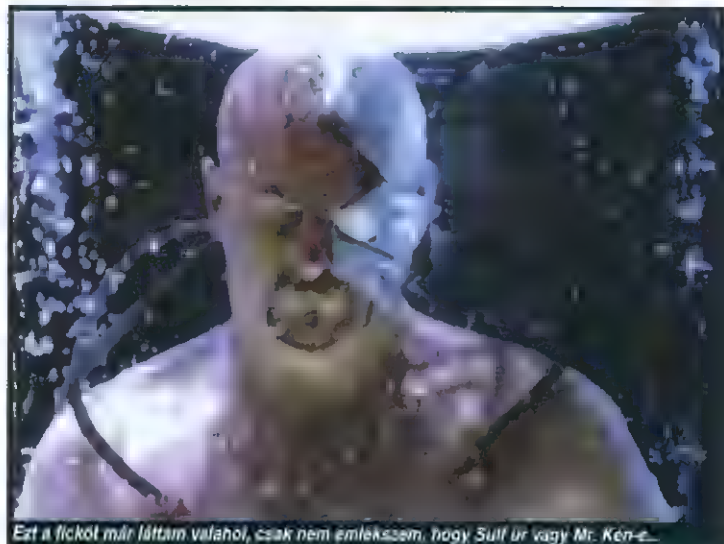
Emiatt a nyamvadt IFA miatt védtem úgy be a bázist?!



## Világ uralkodói, egyesüljete!

Új játékelményre tehát a hadjáratokban nem számíthatunk, szerencsére azonban a multiplayer-opciónál már jóval vidámabb az összkép. Egyrészt az új

vidám összképén, de azért még nem menti meg a játékot. Kiegészítőről lévén szó, a kivitelezésről most nincs sok értelme beszélni: a voxelgrafika, az elavult engine és a még elavultabb játékmenet (egyszerre csak egy épület gyártása,



Ezt a fickót már láttam valahol, csak nem emlékszem, hogy Sull úr vagy Mr. Kén...

egységeknek köszönhetően valamelyest javult a játékegyensúly, és bár a Nod-főlény megmaradt, jelenléte már nem olyan nyomasztó (mondjuk, ha a Juggernaut valamivel használhatóbb lenne, lényegesen jobb volna a helyzet). A mozgó egységek jól beválnak, a Reaperek köszönhetően pedig visszaszorúlnak a közkedvelt Medic-Disc Thrower GDI-rohamok. További újdonság, hogy a gyors játék kedvelői kaptak 10 új térképet (a készítő 5-10 perces játékokra szánták ezeket a kis szösszeneteket), és a véletlenpálya-generátort is kipofozták egy kicsit (most már az új térképelemeket is használja). A multiplayer opció legnagyobb dobása mindenképpen a World Domination Tour játékmód. Ez a Starcraft ladderéhez hasonló típusú játék a Föld szektorokra osztott kontinensein folyik, ahol a játékosok az egyes szektorok birtoklásáért küzdenek. Amint a GDI vagy a Nod teljes ellenőrzése alá vonja az egész kontinenst, a játék véget ér – ez a maratoni területfoglalási remek alapul szolgálhat hosszas megmérettetéseknél, klánháborúknál, és családi szórakozásnak sem utolsó...

## Ha egy üzlet beindul...

A többjátékos üzemmód tehát valamennyire azért dob a Firestorm nem túl

reális line-of-sight hiánya, stb.) maradt a régióban, és én zene terén sem tapasztaltam sok változást, annak ellenére, hogy Stojasavljevic úr teljes audiotrack-cserét ígért. Nagyobb baj azonban, hogy a játék apró, fél év alatt könnyen orvosolható hibái, bugjai is visszaköszönnének, és a játékegyensúlynak sem sikerült megnyugtató stabilitást adni. A két hadjáratra nem is érdemes szót vesztegetni, olyan rövidke, és az egész programról ordít az ötletlenség. Az öreg stratégák azért becsületből végig fogják nyomni, a GDI- és Nod-fanok pedig majd a World Domination Tourral mulatják el az újabb C&C-játék megjelenéséig hátralevő időt (elég égő (vagy inkább ijesztő?), ha egy producer ilyet nyilatkozik, de Stojasavljevic szerint "a Command & Conquernek soha nem lesz vége"). A Westwood már kiszivárogtatta, hogy Tiberian Twilight kiscímmel készül is a folytatás, csak még azt nem tudják, hogy a régi engine-t javítsák tovább, vagy készítsenek egy teljesen új 3D-motort. Hogy ez mennyire megnyugtató, azt ki-ki döntse el maga, én mindenesetre egyre csökkenő bizalommal tekintek a C&C-játékok jövőjébe, és visszatérek szeretett zergjeim ölelő karmaiba.

Stöki

## Rokon lelkek

### Starcraft: Brood War

Maradjunk annyiban, hogy a Starcraft úgy jó volt, ahogy volt. A kiegészítője pedig tökéletesen megfelelt az előd támasztotta magas kívánalmaknak. (ld. 576 '99/3 – 90%)

### Red Alert: Counterstrike

A Red Alerthez készült mission disk, ami körülbelül ugyanazt a formát hozta, mint a Firestorm. Csak az három éve volt már (ld. 576 '97/5 – 85%)

**külesin/belbecs**

LATVANYOSSAG  
JATSZHATOSSAG  
SZAVATOSSAG  
ZENEBONA

**summa summarum**

**A Tiberian Sun azért tobbet érdemelt volna egy ilyen soványka kiegészítőnél**

**végítélet**

**70%**

## Új egységek a Firestormban

### GDI:

**Mobile EMP Cannon:** Az EMP Cannon épület mozgó változata, amely elektromágneses támadásaival képes megbénítani adott területen tartózkodó járműveket. Ugyan sokáig tart, amíg feltöltődik, és kisebb területre hat, mint "nagytestvére", mindenképpen érdemes néhányat gyártani, mert támadásnál nagyon jól használható a durvább Nod épületek (Stealth Generator, Obelisk of Light) kiiktatására.



**Juggernaut:** A Nod Artilerijéhez hasonló védelmi/ostromló löveg, ebből következően csak rögzített helyzetből képes tüzelni. Ugyan nagyobb a hatótávja, mint az Artilerijének, mégsem jobb nála, mert borzasztó ritkán lő, és akkor sem túl erőset. 'Szegény ember vízzel gőz'-alapon érdemes azért néhányat körülvenni a fő GDI bázist.



**Mobile War Factory:** Járműgyárunk mozgó változata, amely különösen nagy pályákon jön jól, távoli egységtermelés gyors megvalósítására. Mivel nagyon lassú, ajánlatos egy Orca Carry-Allal elszállítani a tett színhelyére.

**Limpet Drone:** Ez a lebegő hűsvéti tojáshoz hasonlító kis droid igen mókás jószág. Ha lerögzítjük valahol a térképen, láthatatlanul megbújik, majd ráakaszódik az első mellette elhaladó ellenséges egységre. Onnantól kezdve a droiddal fertőzött egység egyfajta mozgó radarként szolgál, és amerre jár, felfedi előttünk a terepet. Mondanom sem kell, hogy bázisától elkószált Harvesterre érdemes tenni, ekkor ugyanis a Harvester gyönyörűen megmutatja az ellenséges központhoz vezető utat. Külön móka, hogy a Limpet Drone-t csak GDI javítóközpont segítségével lehet leszedni. Természetesen a láthatatlanságot "látó" egységek és épületek (pl. Sensor Array) észlelik a Drone-t, sőt, a kis droid egy EMP-lövés hatására fel is robban, de mire az ellenfél lép, általában már késő – széles turistaút vezet a bázisáig...

**Drop Control Plug:** A Tiberian Sunban már láthattuk ezeket a személyszállító

szerkentyűket, de akkor nem használhattuk őket. A rakéták mintájára meg kell vágni, amíg feltöltődik a Drop Pod, majd egyszeri alkalmazás után újra kezdődik a töltődés. Használatkor némi tűzijáték kíséretében öt veterán katona érkezik repülve a térkép bármely pontjára. Jó móka, de erre az "égi se-regre" nem lehet stratégiát alapozni. Ez is csak amolyan játékot színesítő egység, mint a Hunter Seeker és a Mammoth.

### NOD:

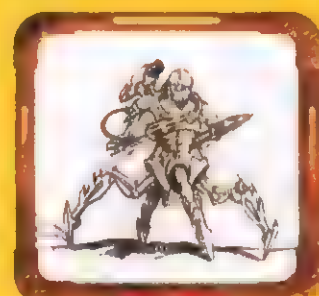
**Fist of Nod:** A Testvériség mozgó járműgyára, amely a Mobile War Factory-nál leirtakhoz hasonlóan működik. Érdemes egy Stealth Generatorral kombinálni: nincs szebb látvány a láthatatlanság jótékonyan fedő homályából rohamozó Nod-fanatikusoknál...

**Limpet Drone:** Száz százalékgig megegyezik a GDI azonos nevű egységével. A különbség talán csak az ellenséges droidok eltávolításánál jelentkezik: mivel a Nod-nak nincs Repair Bay-e, csak a Limpet Drone-ok elpusztításával vehet véget az ellenfél kukkolásának.

**Mobile Stealth Generator:** A sokat vitatott láthatatlanná tevő Stealth Generator mozgó változata. Annyira nem nagy táp, mint amennyire hangzik, mert csak rögzített állapotban fejt ki hatását, akkor is igen kis sugarú körben. Távoli járműgyárak védelmére érdemes inkább egy Stealth Generatort építeni, sokkal olcsóbb, mint a sok kicsi mobil változat. Én eddig remekül megvoltam a használatától nélkül.



**Reaper:** Aki olvasta a Sötét Elf-ciklus könyveit, annak ismerős lehet ez a lény. Amolyan félig pók, félig ember a lelkem, és a Nod tudósok munkáját dicséri, ugyanis ők mutáltatták ki GDI hadifoglyokból. A Reaper néhány gyengébb rakétával támadja a járműveket, míg a gyalogosokat egy területre ható hálósával teszi ideiglenesen harc képtelené. Nagyobb gyalogos-hadosztályok ellen remekül beválik, ezért mindig érdemes raktáron tartani néhányat.





# NBA BASKETBALL 2000

★ Nem minden zsák találja meg a maga foltját

## SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Foxsports Interactive

Kiadó: Activision

website: www.foxsportsgames.com

Minimum konfigur: P233, 32MB RAM

Ajánlott konfigur: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: modem, LAN

Nem tudom, mennyi kosárlabdajáték-megszállott olvassa mostanában az újságunkat, de gyanítom, hogy a legtöbbjük belefeledkezett az NBA Live 2000-be. Az Electronic Arts évről évre, lépésről lépésre egészen elképesztő színvonalra fejlesztette az NBA-sorozatát, s köve hiszem, hogy a közeljövőben egy másik cég labdába tud még rúgni (vagy stílszerűbben szólva: zsákolni tudna) mellett. Próbálkozók azért mindig akadnak.

Ha csak a az állóképeket vesszük alapul, még talán azt is lehetne mondani, hogy az NBA Basketball 2000 ígéretes próbálkozás. A grafika látszólag ugyanolyan részletes, mint amivel az EA rukkolt ki. Szépen csillog a virtuális stadion padlója, s olybá tűnik, mintha a játékosoknak még az arcuk is eredeti lenne. Emellett nemcsak a stadionok kidolgozása hat ugyanolyan szépnek, hanem a sporteseményeket övező ceremónia is. Reflektorok pásztáznak, majd hirtelen a pálya melől berohannak a játékosok. A nevüket zengi a hangosbemondó, s a közönség tapsviharban tör ki. Így elmondva ez tényleg nagyon jól hangzik, és tulajdonképpen



Kornél Sprite-ot iszik. Ki tudja, talán attól lett ilyen érdekes színe...

A játékmódokat leltározva csak négy dologt találunk: gyakorolhatunk, szezonot indíthatunk, azonnal a rájátszásokhoz kerülhetünk, avagy hálózati játékot kezdehetünk. Ja és van még egy "gyors játék" mód, csak az egy kissé el van rejtve. A főmenü ugyanis egyben a Quick mód indítómenüje is: a bal alsó sarokban lévő ikonnal lehet azonnali meccset indítani. Az agyatlannak tűnő rendszer egyébként nem csak itt ilyen áttekinthetetlen. Például amikor a gyakorlást indítjuk, egy menü jön be a csapatokról, ahol minden játékosról infót kérhetünk. Hát ez nagyszerű, csak hát az ember ugyebár inkább gyakorolni szeretne – ha már egyszer arra a címekre kattintott. Van ugyanis egy "fiók",

ahova be kell pakolni a tréningezni kívánó játékos, és csak ezután lehet indítani a gyakorlást. A tréning egyébként kísértetiesen hasonlít az NBA Live hasonló opciójához, lévén egy külvárosi betonpályán pattogtathatjuk a labdát.

Mit kínál az NBA Basketball 2000? Máris sorolom az alkotók által fontosnak tartott dolgokat –

néhány kommentárral kiegészítve.

– 33 NBA csapat 340 játékosa választható, természetesen eredeti arcvonásaikkal megmintázva. Hát igen, de azért azok az eredeti arcvonások valahogy nem mindenkinél passzolnak. Jót röhögtem, amikor kedvenc Kornélunkat enyhén szólva meglepő színben találtam. Mintha elaludt volna a szolánumban...

– "Eddig még soha nem látott" mozdulatok, gyönyörű, motion captured animációkkal elevenednek meg – mint például a háttal zsákolás. Nos az időzójel közti részt nem kell készpénznek venni.

– Greg Papa és Doc Rivers (a Fox Sports hivatalos riporterei) tolmácsolásában valóságzagú kommentárok. No, ezt a dolgot aláírom. Sok témát megemlí-

nek a csapatok kapcsán, és tényleg olyan, mintha a beszélgetésük ott alakuina ki a meccs folyamán. Persze azért idővel óhatatlanul újra halljuk mindegyik dumát.

– Játékosok adásvétele. Igazából mondjuk nem adásvételről van szó, hanem csereberéről.

– Új játékosok készítése. Fix elemekből (arcokból, különböző alkatú testekből) figurákat szerkeszthetünk, aztán csuklószorítót, térdvédőt is adhatunk rájuk. Ez egy jópofa lehetőség, még akkor is, ha a fejek formálása kicsit primitívebb összképet nyújt, mint az NBA Live digitalizált arcai. A kreálás-menü azonban elég szerencsétlenül van megszerkesztve. Nincs például külön borszín (az arcokkal együtt változik). Az itt készített játékosokat bárhova besuvaszthatjuk, s így akár fel is híghatunk csapatokat, hiszen a "kezdő ötösöket" is mi adhatjuk meg.

Magának a játéknak három nehézségi fokozata van, de szerintem kapásból lehet a középsőn (Pro) játszani, mert az irányítás hamar elsajátítható. Egy gombnyomással lehet cselezni, avagy szerelni, egy másikkal kosárra dobni vagy blokkolni, egy harmadikkal pedig passzolni vagy játékosot váltani, és így tovább. A kosár közelébe férközni nem ördögösség, ezért szerencsére nem csak az ellenfél mutat be látványos zsákolásokat. Vannak még egyéb kellemes funkciók is: a legjobb emberünkhöz (az irányítóhoz) tartozik egy billentyű, amelyet lenyomva tartva közvetlenül (célzás nélkül) neki passzolhatunk. Rájta kívül van az edzőnek is billentyűje, amellyel taktikai utasításokat adhatunk ki: milyen felállásban támadunk/védekezünk, meg ilyesmi.

## Rokon lelkek

### NBA 2000

A kosárlabda szimulációk etalonjának számító NBA-sorozat már évek óta messze a konkurencia előtt jár. Laszacsán úgy áll a helyzet, hogy ha így folytatják tovább, akkor a konkurenciának teljesen felesleges ilyen játékokat írogatnia (ld. **576** 2000/1 – 92%)

### NBA Inside Drive

Eldeddig az egyetlen komolyabb próbálkozás a Microsofttól, amelynek legalább megközelítően sikerült az EA NBA-sorozata aktuális részének színvonalát. (ld. **576** '99/11 – 89%)



A gyakorlás kicsit NBA-koppintás, de attól még lehet jó

Hát ilyen játék ez az NBA Basketball 2000. Azt ugyan nem kell komolyan venni, amit a Fox Sports állít, vagyis hogy sosem volt még ennyi látványeffektus egy kosárlabdajátékban – ez azért egy csöppet elfogult vélemény. Ha nem lenne olyan össze-vissza a menürendszer, és ha az egészet nem láttam volna már az NBA Live-ban jóval magasabb színvonalon, akkor még talán azt is mondanám, hogy izlése és tulajdonképpen egyedi is. Így viszont csak egy hangulatos kosárlabda játék, de semmi több.

V.Z.



A közönség terén történtek próbálkozások, de még nem az igazi

jól is néz ki. Ám míg az NBA Live-ot a múltkor nem győztem eléggé egy igazi közvetítéshez hasonlítani, addig a Fox Sports művéről csak annyit tudok elmondani, hogy egy jó játék. Ha nagyon hasonlítgatni szeretnék, most boncolgathatnék olyan dolgokat, mint hogy azok a játékosok igencsak természetellenes testtartásban, merev nyakkal integetnek a közönség felé – velük ellentétben az EA játékában milyen páratlan volt a mozgás. Persze ezzel talán kicsit lenézném a Fox Sports művét, ami pedig ezt nem érdemi meg. Ha közel sem olyan művészi a részletek és nem is léptek túl egy videójáték megszokott keretein, azért a grafika elismerésre méltó. A menüválasztékot legalábbis sokkal kevésbé lehet méltatni.

**külsőin/belbelső**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTÉKZÁTHASÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

**summa summarum**

Nem rossz, de az NBA 2000-nek  
nem jelent konkurenciát

**végítélet**

**72%**



# NHL SUPERSPORTS 2000

## ★ Zehn kleine Jégermeister



Hopp, ez éppen befért a jobb alsó sarokba

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Foxsports Interactive  
**Kiadó:** Activision  
**website:** www.foxsportsgames.com  
**Minimum konfig:** P233, 32MB RAM  
**Ajánlott konfig:** P-II 300, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D, 3Dfx  
**Multiplayer:** modem, LAN

Kissé skeptikusan fogtam neki az NHL Championship 2000 tesztelésének, mert a kosárlabda játékok mezőnyében az Electronic Arts szépen kiütötte a Fox Sportsot. A "második fordulóban" joggal számíthattam hasonló eredményre, hiszen az EA jégkorong-sorozata eddig szintén nem bánt kesztyűs kézzel a konkurenciával. Eleinte úgy tűnt, hogy beigazolódnak a gyanúm. Öt perc játék után paprikavörös fejjel pattantam fel a fotelomból, és hirtelen nem tudtam eldönteni, hogy a monitorom képernyőjét zúzzam be, vagy inkább a lemezt törjem ketté. A játék során mást se láttam, mint hogy fellökik az embereimet, vagy hogy az ellenfél ünnepel a legutóbb szerzett gól után. Közöm nem volt a játékhoz. Már-már rá is szántam magam, hogy pocskondiázó sorokat gépelek be a szövetszerkesztőbe – de aztán "kiengedtem a gözt", és tüzetesebben kezdtem megvizsgálni a

### Rokon lelkek

#### NHL 2000

Egy másik etalon sportsorozat új része az EA-tól, amely természetesen sokszorosan megkoronázott király a kategóriájában. (ld. 576 '2000/1 – 88%)

#### Actua Ice Hockey 2

A Gremlin Actua Sports-sorozatának második próbálkozása, hogy megtörje az EA-féle NHL-feldolgozások hegemoniáját. Hát már megint nem sikerült: talán grafika és játék is kellene... (ld. 576 '99/5 – 76%)

játékot. És milyen jól tettem ezt!

A hibát ott követtem el, hogy túlságosan is az EA-féle NHL stílusára számítottam. Megszoktam a sebesen korcsolyázó játékosokat, a viszonylag egyszerűen szereshető gólokat, egyszerűen azt a játékmenetet, amit a könnyen emészthető játéktérmi automatáktól vettek át. Az NHL Championship azonban nem ilyen. Mint ahogy látványilag is a Fox Sports igazi közvetítéseit próbálták közelíte-



A gólröröm szerves része a már laposra vert nézőtér betámadása

ni, úgy a pályán tapasztalható körülmények is a valósághoz igazodnak.

A játék készítői csak annyiban felelősek a hirtelen felindulásomért, hogy rögtön a mélyvizbe dobják a játékost. Mondjuk lehet, hogy egyeseknek kapásból megfelel a középső (Pro) nehézségi fokozat, de nekem, akinek még életében nem volt korcsolya a lábamon, túlságosan is gyors volt. Miután visszavettem a tempóból, rögtön fel tudtam fogni, hogy mi is történik a pályán. Valódi jégkori zajlik: nem csak ide-oda passzolgatják a játékosok a korongot, hanem kökeményen gyötrik egymást. A korong birtokában nem lehet csak úgy végigsiklani a pályán: nincs az az isten, hogy valaki ne próbálja meg beléni akasztani az ütőjét, vagy csak egyszerűen a fellökésünkkel ne kísérelje meg. Az "emberfogó" játékosok még élni se hagynak minket. Amíg lendítjük az ütőnket, vagy elhalásszák a korongot, vagy egyáltalán nem is hagyják, hogy

lendítsünk. A távoli lövések abszolút lőttő módjára működnek. Örülhetünk, ha egyáltalán eljut a kapusig a korong, merthogy a védők nem csak díszletként szolgálnak: nem kímélik magukat és keményen beleállnak a lövéseinkbe. Az NHL Championshipben tehát nincsenek több számjegyű eredmények, akárcsak a valóságban úgy 4-5-ször találunk a hálóba az ellenfelek.

Hogy sikeresen tudjam felvenni a gépi játékosokkal a harcot, a nehézségi szint állításán kívül még két dologra volt szükség. Minthogy felülnézetből nem annyira belátható a pálya, először is átváltottam a közvetítő nézetre a hat választható kameramód közül. Ezt követően pedig teljesen átkonfiguráltam az irányítást. Utóbbira azért volt szükség, mert két játékoshoz van igazítva a kiosztás, s így például az 1-es játékos gombjai kizárólag a numerikus billentyűzet körül vannak – ami az egy kezűkön tíz ujját növesztő játékosokon kívül senkinek sem ideális. Szoros értelemben hat billentyűzet tartozik az irányításhoz, melyek természetesen másképp "viselkednek", ha nálunk van a korong, illetve ha védeke-

Számomra még mindig az NHL 2000 a nyerő, de meglehet, hogy a bennfentes hoki-szakértők inkább az NHL Championship 2000 mellett voksolnának. Nem lepne meg. 28 NHL csapat, plusz 18 nemzeti válogatott szerepel a játékban. Eredetiek a kommentátorok, sőt még eredeti a videó-trükk is, amivel láthatjuk akár a legsebesebben száguldó lövést is. A valódi játékosok adatai sem hiányoznak, melyekhez készíthetünk saját tervezésű fazonokat is, s a csapatokat egyéni ízlésünknek megfelelően állíthatjuk össze.

A stadionok kimunkáltsága, illetve a játékosok külalakja szintén nem marad el az EA remekművétől, habár az animáció nem olyan tökéletes: a mozgások némileg görcsösebbek, és egy kissé túl van játszva a durvaság. Az ütközések után olyan szallókat velnek a játékosok, mint egy Bud Spencer-filmben, s néha a fél pályán keresztül csúszik át egy-egy fickó. Viszont ezt nem biztos, hogy zokon kell venni. Az ilyen jelenetek ugyanis hozzájárulnak, hogy érezzük a sport



Hát a védők bizony nem féltik a testi épségüket!

zunk, és a hátrafele korcsolyázástól kezdve az ellenfél lökdöséséig minden huncutságot tudunk csinálni velük.

Persze a fenti módosításokkal együtt is eltelt némi idő, amíg győzni tudtam, mert a tempó ugyan csökkenthető, de az ellenfél agresszivitása nem. Számtalanszor kedvem lett volna betörni egyes játékosok képét. Többször, mint amennyire erre a játék lehetőséget ad – mert amúgy persze ebből a hoki-programból sem hiányzik a bunyó.

A Fox Sports úgy tűnik egy szabványos menürendszert alakított ki, ugyanis sajnos ugyanazok a nehezen megszokható, idéltlenül rendszerezett kigördülő panelek fogadtak, mint amikhez az NBA-ban volt szerencsém. Alapban egy egyszerű, barátságos meccset indíthatunk, s a többi játékmódot a "Game Type" pontnál kell keresni. Szezon, rájátszások, két győzelemig tartó párbaj, világbajnokság, hálózati játék: ezek lennének konkrétan. Mint látható, gyakorlás nincs, aminek a hiányát egyszerűen nem értem. (Pedig igencsak szükség lenne rá!)

"dinamikáját". Amikor például egy kapura bombázott lövés elakad valakinek a hátában: bizony elvárható, hogy az illető elterüljön – és úgy is történik. Így tehát szabad a vásár: ha valaki a könnyebben játszható és látványosabb hokira vágyik, akkor az az EA NHL-feldolgozását választja – akit viszont a nagyobb élethűség érdekel, annak a Fox Sports játéka sem fog csalódást okozni.

V.Z.

### külsősin/belbecs

ELVÁRHATÓSÁG  
 JÁTSZHATÓSÁG  
 SZAVATÓSÁG  
 ZENEBOA

### summa summarum

Az átlagnál jóval keményebb hoki azoknak, akik beértek meccsenként 3-4 góllal

### végítélet

84%



# ARMY MEN IN SPACE

★ A fröccsöntött hordák visszatértek (pedig még maradhattak volna egy kicsit)

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: 3DO

Kiadó: 3DO

website: www.armymen.com

Minimum konfiguráció: P90, 16MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P133, 32MB RAM

3D gyorsító: –

Multiplayer: modem, LAN, Internet

Úgy tűnik, a 3DO nagyon meg van elégedve az Army Men-sorozattal, mert nyakra-főre nyomják őket PC-n és PlayStationön egyaránt. Hogy az első két rész igencsak közepes volt? Mit érdekliz a céget! A lényeg, hogy ok jól el vannak a fejlesztéssel. Nem menekülünk meg tehát a harmadik epizódtól sem.

A műanyagkatonák háborúja folytatódik. A zöld hadsereg ismét ádáz harcot vív a



A hős plastik-armádia sajnos nem tudott bejutni a (mostnem)repülő csészéjébe



A matchboxot megzúztam, de egy kamikaze rápirított a tankomra

barnával: Sarge őrmester "fiainak" megint a gonosz Plastro tábornokkal kell leszámolniuk. Ezúttal ráadásul még nehezebb lesz a dolguk, mint legutóbb, mert Plastronak szövetségesei is akadnak: az úrból érkeznek a rovarszerű élőlények, akikkel egyezséget köt. Szerencsére Sarge sem marad erősítés nélkül, öt pedig a Galaktikus Hadsereg kék katonái segítik ki, élükön Tina Tomorrow-val. (Úgy látszik, ma már a gyerekjátékokból sem maradhatnak ki a dinnye méretű didkók – még ha műanyagból is vannak.)

Hiú ábrándot kerget az, aki esetleg arra számít, hogy az Army Men új epizódja túlélt a közepszerűségeken. Legfeljebb annyit újdonságot lehet tapasztalni, hogy néhány új egység is szerepel, amint azt már a sztoriból is sejteni lehetett. Átvehetjük néhány galaktikus harcos irányítását, a barnák oldalán pedig űrlények bukkannak fel. Az előző részek ismerőinek ezt leszámítva azonban már ismerős az egész: adva van 2D izometrikus játéktér, melyen a zöld, barna (és immár kék) játékkatonák életre kelnek. Közülük a legfontosabb a zöldek vezére: Sarge, akit mindenképpen életben kell maradni, hiszen ez a továbbjutás feltétele.

## Még mindig elég gyengécske

A játékkal az a legnagyobb baj, hogy az alkotók továbbra sem tudták eldönteni,

hogy akciójáték vagy inkább stratégia legyen az Army Men. Továbbra is erőltették a kettősséget, hiszen amellett, hogy egyszerre akár több szakaszt is irányíthatunk, arra is nekünk kell figyelni, hogy Sarge elugorjon az ellenség golyói elől. Ez önmagában tulajdonképpen még nem is lenne nagy bűn (meglehet,

hogy egyeseknek még tetszik is az ötlet), csak hogy az irányíthatatlanság teljesen ellehetetleníti a dolgunkat: a billentyűzettel irányítani egy tökmag katonát már eleve elég körülményes. Az pedig még zavaróbb, hogy ha egy egész csapatot irányítunk, mert nem ugorhatunk el mindenki-vel a golyók elől. (Próbáld egy csapatnyi billentyűzettel, Zoli!) Igazság szerint az AI dolga lenne a védekezés: egybár elméletileg úgy lenne logikus, hogy ha egyszer a főnök hasra vágja magát, akkor a többiek is kövessék a példáját. Ez azonban nem így történik. Önként és dalolva a halálba masírozó katonákkal pedig elég nehéz háborút nyerni.

Ráadásul az alkotók most azzal kívántak beújítni, hogy rohadni kezd a játék

küldetéseket. Van egy tippem, hogy miért. Ha már egyszer csak 11 küldetés van, akkor hadd izzadjon a kedves játékos – némi rossz szándékkal ezt tudom feltételezni. De ha jó szándékkal állok hozzá, akkor sem látom rózsásabbnak a helyzetet, mert néhány dolgot alaposan elszúrta. Elsősorban az ellenség viselkedését. A gép által irányított katonák bizonyos helyzetekben logikátlanul cselekszenek, ami teljesen szerencsefüggővé teszi a küldetések kimenetelét. Ott van rögtön az első küldetés. Tűszokat kell kiszabadítanunk, melyek mindegyikét 2-2 katonára őrzi. Ha lövünk rájuk, egyből a tűszok ki-végzésébe fognak. Ánnai érdekesebb, hogy ha gránátokat dobálunk, akkor valami miatt nem lesznek idegesek – csak amikor az egyikük kifelejt. Ugyancsak a szerencse malmára hajtja a vizet, hogy az ellenség tűróképessége és tüzerje cseppet sem kevesebb, mint a saját katonáinké. Ha tehát egy azonos létszámú csapattal megyünk neki az ellenségnek, 50-50%-osak a győzelmi esélyek.

Jó, persze ott van a "hasznos" tanács, hogy lehetőleg távolról végezzünk minden-vel, és lehetőleg még az előtt, hogy észrevennének. Persze nem sokat ér a tanács ezzel, ha épp kifogyott a mesterlövészpuskából a lőszer. Ugyancsak nem sokat érünk a gránátjainkkal (amiket át is lehet hajítani a biztonságot nyújtó fedezék mögött), ha épp egy bazoókás fickót kell betámadni nyílt terepen.

Az egyetlen, amivel helyzetelőnyben vagyunk a géppel szemben, az az elsősegélycsomag. De ember legyen a talpán, aki a tűzharcok közben még arra is tud ügyelni, hogy a megfelelő pillanatban odakattintson a tárgylista ikonjára.

## Nehéz a dolga a katonának

A katonáink kommandírozásához első-sorban az egérre van szükségünk, másodsorban pedig néhány billentyűre. Az egér bal gombjával külön-külön jelölhetünk ki katonákat, majd a kijelölt emberrel szintén a bal gombbal tüzelhetünk. A jobb gomb a mászkálásra szolgál: egy kattintással a figura automatikusan a kijelölt ponthoz fáradozik, míg folyamatosan nyomva tartva a gombot közvetlenül irányíthatjuk, s így az akadályokat is nekünk kell kikerülnünk. Utóbbi módra sajnos igencsak szükség van, mert a katonáink nemhogy csak a terepakadályokon akadnak fenn, de még egymásba is könnyen "beleegabalyodnak". A billentyűzet használata két okból válhat szükségessé: ha az aktuális emberünket közvetlenül kívánjuk irányítani, vagy ha szakaszokat akarunk kialakítani. Bár stratégiailag – a fent említett AI problémák miatt – nem igazán érdemes külön-álló csapatokat létrehozni, néha szükség van rá. Amikor például három tankot kell három megvédendő ponton elhelyezni, muszáj leválasztani őket a szakaszukról. A leválasztásnak egészen sajátos módja van, amit a legkönnyebben úgy tudunk megérteni, ha figyelembe vesszük, hogy minden egységnek tartoznia kell egy szakaszba. Egy-egy egységgel ugyan bármikor elköborolhatunk, de ha a szakaszának az ikonjára kattintunk, utána automatikusan felzarkozik. Ahhoz tehát, hogy ez utóbbi ne történjen meg, egy új szakaszt kell vele kialakítanunk. Az irányítópanelon Sarge tárgylistája alatt külön van egy "szakasz menü", melyben hat csapatnak van hely. A jobb gombbal rakosgathatjuk beléjük az egységeket, válogatni közülük pedig a bal gombbal lehet.

Az egyes katonáink különböző fegyvernemeket képviselnek. Mesterségük címe szerint a következőképpen oszlanak meg: sima gépkarabélyosok (belőlük van a legtöbb), gránátosok,



Ezzel az eszközzel kellett volna kezelgetni kicsit a játék szerzőit



Az előző képaláírás törölve: inkább ezzel!



bazookások, lángszórósok, és aknavető-sők. Hogy melyik fegyvernemet hol, és hogyan érdemes használni, gondolom felesleges részletezni. Csak az aknavetőre térnék ki külön, mert annak az irányítása elég rendhagyó. Nem elég irányba állni vele, utána a lövedék ívét egy, a tűzvonalon ide-oda futó csúszka segítségével kell pontosan eltalálni.

A katonáink vérmérsékletét az irányító-panel legalsó ikonjaival határozhatjuk meg. Az A, mint Attack annyit tesz, hogy mindenre rátámadnak, és akár üldözik is az ellent. A D, mint Defend a védekezést jelent: a katonáink mindenáron megvédik az állásukat. Az S-sel, ami Stand Fire-nak felel meg, amennyire lehet, észrevétlenül maradhatnak, mert embereink csak akkor lőnek vissza, ha támadás érte őket. Végül ha sietünk valahova, a H, azaz Hold fire parancsot kell kiadnunk, mert ilyenkor meg senki sem fog leállni viszonozni az ellenség tűzét. Utóbbi egyébként már csak azért is hasznos, mert amúgy a katonáink teljesen reménytelen küzdelemben is belebocsátkoznak – értsd: puskával mennek tank ellen. Igaz, néha az ilyen kamikaze megmozdulások sikerrel járnak, mert a mesterséges intelligencia

olyan páratlan helyzeteket képes "kiokoskodni", hogy míg a puskásunk egyesével fogyasztja le a tank 800 pontos páncélját, addig a tank lövege folyamatosan mellétráfi...

### A játékok játékszerei

Ahogy a korábbi részekben, a terepen itt is a ládák jelentik a felvehető extrákat, amiket azonban sajnos csak Sarge tud begyőzteni. (Kivéve az ezüst színű elsősegélyládákat, mert azok azonnali gyorssegélyt biztosítanak az egész csapat számára.) Minthogy pedig csak a főhősünknek van tárgylistája, egyszerre maximum hat tárgy lehet nálunk. Bár ha jobban belegondolunk: csak öt, mert a puskát kénytelen-kelletlen mindig magunknál kell tartani. Amúgy különböző fegyvereket, plusz elsősegélyládákat vehetünk fel. (Ha netán valami feleslegessé válik, azt akár el is dobhatjuk.) A fegyverek között akad néhány új is, úgymint az időzített bomba, vagy a mesterlövészpuska. Utóbbival értelem-szerűen jóval pontosabban és messzebbre célozhatunk. Vannak akná is, továbbá mivel az ellenség is aknási, találhatunk fémkereső detektort is. Végül élvezkedhetünk néhány olyan fegyverrel is, amik a való világból valók, és amik a játékok világában amolyan szuper fegyvereknek számítanak. Mondjuk egy

nyavalyás dzsipbe, majd csak utána vehetjük át újra a teljes szakasz irányítását.

A járművek irányítása amúgy megegyezik a gyalogos katonákkal. Még abban is, hogy előszeretettel fennakadnak egymáson. Sőt "bónuszként" még a fálnak ütközve is sokszor beragadnak.

### Játék csak csalóknak

Nos, akkor csináljunk egy rövid leltárt! Az eddig leírtak alapján a következőket konstatálhatjuk: új játékgurák, új világok, új fegyverek és járművek. Ezek azonban tulajdonképpen mind egy dolognak köszönhetőek: az új történetnek, ami szerintem a minimum. Az új irányító-panel sem tett rám különösebb hatást. Noha a szakaszok igazgatása most ésszerűbb, azt nem mondanám, hogy kevésbé bonyolult, sőt...

Továbbfejlesztették a multiplayer módot, mely 13 egyedi pályával és egy sereg választható játékmóddal büszkélkedhet – sima deathmatch-en kívül terület-foglalás és zászló-szerzés különböző módzataival, plusz azok keverékével. A multiplayer mód tehát valóban jobb lett. Kár, hogy a

### Rokon lelkek

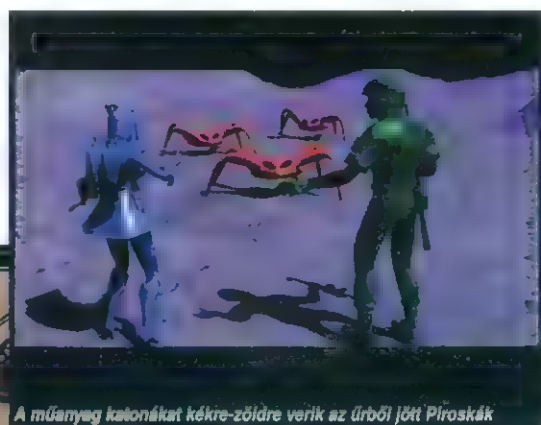
#### Army Men 2

A rettenetes plastik Wehrmacht kalandjainak második felvonása, amely egy konyhaasztalról indult hódító körúttal. A mosogatóba, a spájzba, majd a WC-be. (ld. 576 99/6 – 70%)

#### Small Soldiers

A nagyszerű mozifilm kisszerű játék-átírata, ami talán csak PlayStationön aratott szellentésre emlékeztető visszhangokat, midőn egy szaklap hirtelen felindulásból "real-time stratégiának" nevezte a jeles művet. (ld. 576 99/11 – 49%)

amikor egy harsány hahotával nyugtazza az ellen, amikor elkéstünk a tűszmentéssel. A meghalásokat és a közjátékokat bemutató videók is egész pofásak, s



A műanyag katonákat kékre-zöldre verik az űrből jött Piroskák

még humorosak is, csak nagyon kevés van belőlük.

Az Army Men in Space tehát nagyjából ugyanolyan, mint a többi, leszámítva, hogy jóval nehezebb. Ez utóbbi nem szokatlan különösebben nagy baj lenni egy "stratégiai" játéknál, de most vált előnyre. Sőt, szerintem kifejezetten rosszat tett neki. Én mondjuk orvosoltam a problémát, és nem átalítottam cheatokat használni. (A Csal a Zsuzsában megtaláljátok őket.) Bár az önkontrollt biztosan jól lehet nélkülük gyakorolni. Aki esetleg még menet közben kidőlni, az levezetésképpen a játékhoz mellélt műanyag-figurákkal lazíthat...

V.Z.



Érdekes, hogy egy 3D0-játékban nem egy PlayStation a természeti akadály, hanem egy 3D0

légycsapóval csapkodhatunk, vagy épp egy nagyítólencsével olvasztgathatjuk az ádáz műanyag ellenséget.

A járművek sem lettek hanyagolva, sőt – ahogy azt a történet megkívánta – a teherautókból, tankokból, hajókból álló géppark kibővült néhány új járgánnyal is. A ki-beszállás viszont ismét egy olyan része a programnak, ami mellett nem mehetek el pár kevésbé jó szó nélkül. Képzeliük csak el a következőt: van egy hat főből álló csapatunk, amiből 4 embert egy teherautóba zsuppoltunk be, kettőt pedig egy dzsipbe. Vagy legalábbis így tervezzük. Merthogy ez utóbbi kettő az istennek sem akar a dzsipbe befáradni. Hogy miért? Fogalmam sincs. Persze sejtem. Hogy a Windows egyik kedvenc üzenetét idézzem: szabálytalan műveletet hajtottunk végre. Mivel a programozók nem számítottak erre a lépésünkre, kénytelenek vagyunk külön kijelölni az embereinket, és úgy beülni abba a

játék jellegéből adódóan ez mégsem olyan fontos. Ha valaki felmegy a hálóra, kövte hiszem, hogy pont az Army Men in Space-szel fogja a telefonszámát gyarapítani.

A grafika továbbra is 256 színű, csakúgy, mint két évvel ezelőtti első epizódban – pedig már akkor sem számított kiemelkedőnek. De legalább most már nem erőltették a terepasztalos pályákat, s így nagyrészt a való világ tárgyai között zajlanak a csaták. Egy átlagos ház kertjében, majd annak szobáiban harcolunk, s majdnem minden "interaktív". Minden felrobbantható, látszanak a sérülések, és elvéve még használható háztartási gépek is akadnak. Ilyen például a porszívó, ami bekapcsolt állapotában beszippantja az embereinket.

Hasonlóképpen emelik a hangulatot a játékot kísérő zajok is. A speakerjeink révén korrekt robbanások "rázzák meg" a szobánkat, és kissé idegesek leszünk,

**külső/belső**

LATVANYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SAVATUSSÁG	
ZENEBONA	

**summa summarum**

**Élvezhetetlenebb, mint az elődei, pedig aztán ebben a tekintetben azok sem voltak piskoták**

**végítélet**

**53%**



# 3D FROGMAN

## ★ Békaperspektíva

**K**inek ne szerepelne titkos elfojtott vágyai között, hogy egyszer egy gyönyörű, kövér kecskebéka szemével tekintsen rá erre a szomorú világra? (Nekem speciel nem, na de ki vagyok én ahhoz, hogy messzemenő következtetéseket vonjak le a teljes emberi faj kollektív tudatalattijában rejtőző titkos vágyakról?) Innentől tekintsük is axiómának, hogy az ember, mint metafizikai entitás, tulajdonképpen csak egy lépcsőfok a dar-

wini evolúció rögös útján a csodálatos kiteljesedés, a békává válás felé. Ha ezt a tételt sikerült egyeztetni a mindenkori világnézetiünkkel, máris az elvonókúra legnehezebb pillanatait szenvedő heroinis-



Ez a kreáció szemlátomást gólyának néz engem



A szuperbéka brekkenetes sebességgel nyeli a 3 kilós vízcsöppeket

ta felcsillanó tekintetével vethetjük rá magunkat a galaxisszerte ismert Galaxy Software nagyszerű termékére, a 3D Frog Manre, ami a fentebb tárgyalt Nirvána-szerű állapotba juttatja el a gyengébb jellemeket mindenféle különösebb megvilágosodás és egyéb földöntúli dolgok meg tapasztalása nélkül. Egy bazi nagy zöld béka életének zúros perceit élhetjük át egy 3D-s Pac-Man világában, míg ránk nem köszöntenek a boldog békaidők a hiscore lista élén.

A békaként reinkarnálódott Pac-Man 30 pályán keresztül nyeli az ezúttal katicabogarak, guszpusz kis férgek, és egyéb tradicionális béka-táplálékok formájában

tetszelegő, pontszámot jelentő bogyókat, ellenfelei pedig gonosz szellemek képében hozzák a frászt a halált megvető bátorságú játékosra. Naná, hogy ellenük is van orvosság, amit az itt-ott feltűnő cse-resznyék testesítenek meg: ha egy ilyen lenyelünk, rövid időre szellemirtó szuperbékává válunk, ami a békától ritka, de igen kellemes pillanatai közé tartozik. Mivel a nyolcvanas évek hagyományos Pac-Man játékaikhoz képest a program egy dimenziónyit gazdagodott, a szokásos játékelmény mellett elképesztő újdonságok sokkolják a derék felhasználót, például tudunk ugrálni, ami egy békától mondjuk a minimum rendszerkövetelmények része, de Pac-Manról nem szoktuk látni. További gyönyörűség (már-már kalandjátékelem), hogy a pályákon találhatunk zárt ajtókat, s hozzájuk tartozó kulcsokat, melyeket az interaktivitás mindent elborító hullámai közt nekünk kell összepárosítanunk.

Ugyan a 3D Frog Man grafikája és hangjai finoman fogalmazva is a béka alféle alól tekingetnek felfelé a C64-emulátorok által produkált audiovizuális gyönyörök csúcseinak irányába (bár egy 320\*200-as ablakban már egész tűrhető a látvány, és nem is takar el sokat a Netscape-ablakból), és intellektuális kihívás szempontjából sem egy Mount Everest a program, de a maga béka-tegőris mivoltában és budget árán kicsiny gyermekeknek egy kedves, egyszerű, és szórakoztató játék lehet. Még mindig sokkal jobb, mint ha a Cartoon Network valamelyik idióta rajzfilmjével pusztítanánk az agysejtjeit a kőlők!

# MARY KING' S RIDING STAR

## ★ Minden jó, ha ló a vége!

**I**lyen címmel az ember valami ürben játszódó csodát, de legalábbis egy Stephen King-feldolgozást várna, de ez valami sokkal jobb: egy igazi, hamisítatlan ló-szimulátor, valamint -szerepjáték! Főszereplőink ketten vannak, egy kb. tíz éves vörös hajú, ám még ezt is meghazudtolóan idegesítő lányka, és maga a ló, aki talán a Beatles dobosától örökölt elképesztő ritmusérzékéről elnevezvén Star néven fog megmaradni az örökkévalóságnak (én mondjuk a Diab Ló adományoztam neki, de erről az örökkévalóság nem volt hajlandó tudomást venni). A játékban a már a The Simsben is megcsillogtatott hétköznapi élet-szimuláció soha nem tapasztalt mélységeiben vájkálhatunk, ami az istálló környékén végrehajtható szuper titkos küldetésekben csúcsoad ki. A lónak például adhatunk enni és inni, illetve kizavarhatjuk a rétre szaladgálni, miközben mi az istálló takarításának felemelő rítusát gyakoroljuk. Sajnos az interaktivitás nem teng túl, mert minden eszközt kizárólag a rendeltetési céljának megfelelően lehet használni, így mindenképpen kimaradunk abból az élményből, amit a ló gereblyével

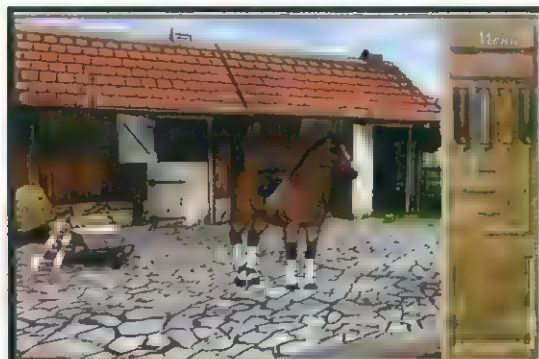
és lapáttal történő fenytése jelent. Ehelyett viszont elmélyülhetünk a derék négy-lábú különféle fésűkkel és kefékkel való kozmetikai jellegű terrorizálásában – ez roppant komoly dolog, nem csoda, hogy a kézikönyv is egy teljes oldalon fejtegeti a ló kefélésének (sic!) fortélyait. Ha minden istálló melóval végeztünk, és a paripa négy tulajdonságát jelző csikok (hoppá, az RPG-elemek!) már-már kiütik a monitor oldalát, nekiveselkedhetünk a ló életének értelmét jelentő versenyeknek. A bőség zavarával

küszködve mindjárt három típusú viadalt vívhatunk a konkurenssekkal, ami leginkább az átugrálandó akadályok mennyiségében és minőségében különböznek. A szimuláció igen kifinomult, tudunk sebességet váltani (egy korszerű, automata váltós, négysebességű hátastrá kapunk, hátra menet nincs benne, cserébe viszont a kuplungot sem kell nyomogatni), valamint kanyarodni, és ugratni, amire komoly szükségünk is lesz, lévén a ló természetes adottságainál fogva nem igazán Carmageddon-kompa-

tibilis jószág. Ha sikerült aránylag kevés természeti kár okozásával, és a diszkvalifikálás szegységteljes esetét elkerülve végigmenni három pályán, visszakerülünk az istállóba, ahol folytathatjuk az istálló-takarítással egybekötött lómenedzselési kurzust, majd újabb versenyek, és ez így megy, míg világ a világ, de legalábbis amíg tízszer három kemény verseny után megkoronázzák a szuperbajnokot. Az izgalmakat tovább fokozandó nem maradt el a többszemélyes játék lehetősége sem (akár az Interneten is, ami ezzel már igazán kiérdemelte a világhálót), ahol igazán egyedi újtásként megpróbálkozhatunk akár az egyszemélyes multiplayer kemény kihívásával is – a sikerélmény garantált! Száz lónak is egy a vége: aki néhányszor a gyerekkori traumából visszamaradt szövődemény miatt nem érzi teljesen az életét egy lószimulátor nélkül, nem fogja magát lóvá tenni, ha lóhalálában meglovasít egy ilyen valahonnan.



Nemhiába vagyunk lovas nemzet: magabiztosan veszem az akadályt



Full-extrás Ráró: 4 speed, napfénytető, bőrlülés, fehér lőkészgátlók



# CRAZY DRAKE

★ A gyíkba oltott kacska és egyéb genetikai anomáliák

**H**íába, öregszem. Pedig első halálra nem is tűnt olyan bonyolultnak a feladat, miszerint aranyos kis játékokról kéne fél oldalakat írni. Az idő előrehaladtával aztán kezdett orosz-rulett hangulatot ölteni a bohókás kis lovacskától, korcsolyázóktól, békáktól és cuki kis szupermen-jelmezes kacsáktól hemzsegő dobozok elosztása. Ez utóbbi végül is rám maradt, így aztán szembesültem az örök problémával: mit lehet imi egy platformjátékról? A Crazy Drake ugyanis – dacára a "19 cool levels" és "6 zany moves" feliratoknak – nem sokban különbözik a jó öreg, Amigás platformjátékoktól. Ez mondjuk nem baj, mivel annak idején az ifjú és naiv íj igen vidám percek töltött el efféle debiliség előtt görnyedve. Úgy is fogalmazhatnék, hogy rég letűnt ifjúkorom vidám pillanatai köszönnek vissza, bár a vállam fölött mókusszerű hangokat hallató Hancu ezt minden biznnyal költői túlzásnak minősítené. Mentésemre legyen mondva, hogy a program a fiatalabb korosztályok igényeit igyekszik kielégíteni – 14 év fölött nagyjából egy sajtószelvény élvezeti szintjével bír. Ez alatt viszont egész kellemes darab, bár egyértelmű bizonyítékokat erre nézve nem sikerült szerezni. Tűrhető grafika, egyszerű kezelés és játékmenet – mi kell még a boldogsághoz?



Superman távoli rokonát vidám dolgok várhatják odafenn

Na igen, a játékmenet... hát erről túl sok mondanivalóm nincs is. Adott egy kacska, aki misztikus okoknál fogva (inkább nem zaklatom Gutenberg szellemét a kerettörténetet részletes taglalásával) aranytojásokat gyűjtöget egy méretes pályán. Lehet ugrálni, kapaszkodni, mászni, köteleken lengedezni, jó nagyokat zakózni és legfőképp géppisztolyozni. Hősünk ugyanis teljesen kacsátlan módon a hápgásnál határozottabb módon is kifejezheti nemtetszését a történelem miatt. Néha

bombákat hajgálhat a népes csoportokban támadó gülüszemű ürlényekre/egyiptomiakra/lepkékre, emellett tud még ugrálni, mászni, köteleken lengedezni... vagy ezt már említettem volna? Bülbülhangú főszerkesztőnk külön a lelkekre kötötte, hogy a Crazy Drake-ről valami "felhöltlen boldog-

ságtól sugárzó, könnyed hangvételű kis ismertetőnek" kell születnie. No comment, a gazember úgyis kihúzná (amúgy imádom a kis jelzős szerkezeteket).

No, fortélyos újságírói fogásaimnak hála el is érkeztem e szösszenet végére. Mentésemre legyen mondva, hogy erről a játékról túl sok értelmes dologt aligha lehet írni. Platformjáték. Pont. Gyerekeknek. Pont. Az más kérdés, hogy efféle anyagok nem sűrűn szoktak a PC-s játékok vértől egyre iszamosabb palettáján feltűnni. Én mondjuk ettől a tényről még nem szoktam sikítva, átizzadt takarók között feladni, de a fiatalabbak számára egész kellemes perceket szerezhetnek az efféle programok, ha az ösök nem szeretik, hogy a gyermek hentest játszik. Így a Crazy Drake is, ami a maga műfajában egész élvezhető darab, ráadásul a havi zsebpénzből is elérhető budget kategóriában nem kell Diablo2-kre számítani. (Szerencsére most is sikerült valahogy ide keverednem!)



Walk like an Egyptian?

# MICHELLE KWAN'S FIGURE SKATING

★ "Hogy ez a kis Poetzsch mekkorát nőtt tavaly óta!"



Donna Tonno, a jégmezők lovagja feltápaszkodik



Jááááj, de borzasztó látvány! Pedig ez még nem is a Hancu arca

**K**evesen tudják rólam, hogy nagy szakértője vagyok a téli sportoknak, azon belül a műkorcsolyának mindenhez értenie kell.) Bohó ifjúkoromban ugyanis anyámnál szent szokásban volt, hogy a különféle EB-k és VB-k ideje alatt meredten bámulta az ordító tv-t, így tehát jóvoltából önkéntelenül is napra készen követtem a sportág eseményeit. Igazán akkor kezdtem el érdeklődni a sport iránt, amikor a hetvenes évek végén Gyulai István a bevezetőben említett remekművű megszólalással konferálta fel Annet-

te Poetzsch, az NDK sokszoros világ- és európa bajnokának szabadon választott gyakorlatát... Később aztán szerencsém volt Katarina Witt egy-két beugrás ülőforgásához, és ez tovább erősítette meggyőződésemet, hogy ez a sportág komoly erotikus töltettel bír. (Csak minek ehhez a korcsolya?) Deer Huntereken és hasonló erdőkerülő-szimulátorokon edzett lelketem azért igen megrázta, amint megpillantottam jelen vizsgálódásunk tárgyát. Na ne! Csak nem azt akarják mondani, hogy ha virtuálisan is, de most már én is flitterektől csillogó miniszoknyában per-

dülhetek ki a jégre?! Saját lábúlag szűrhatok le két-három Rittbergert?! Ugorhatok Salchowot meg Axelt?! És még ki se töröm a lábamat?! Már volt értelme élni! Ha nem is egészen erről van szó, de legalábbis valami hasonlóról. A program ugyan nem egészen játék, de mindenesetre játékos. Kezdődik a dolog azzal, hogy az ember saját maga állíthatja össze a karakterét: értelmes színű ruhákat adhat rá, testfelépítést kreálhat neki (nyilván az otthon duzzogó pufók lánykákra is gondolhattak, mert nekem már elsőre sikerült egy vizilovat összehozni), mi több: arcnak

be lehet importálni külső textúrákat is, így Hancu igazolványképe jó kezekbe került.) A következő lépés a kőr zenéjének kiválasztása, amelyek között már eleve szerepel néhány komolyzenei klasszikus és popsong, de némi turpissággal azért meg lehet vele etetni a Rammstein Bück dich!-jét is. A továbbiakban a program összeállítását következik, ahol a sportágban előforduló szinte összes nyitó- és zármozdulat, átkötő elem na és persze ugrás között szemezgethetünk. (Bár hiányoltam a Billmann-piruetttel!) Megpróbálhatunk nyitl törést is előidézni figuránkon, de nem fog menni, lévén a játék vigyáz arra, hogy ne akarjak terpeszből Salchowot ugrani, és legnagyobb fájdalomra nem sikerült nekivezetni a lánykát a palánknak sem. A készülő kűrt folyamatosan csiszolgathatjuk, majd egy szép napon elérkezik a felémelő pillanat: bemutatjuk az arénában. Ez ugyan tök üres, de a versenylázban ilyen apróságokra úgysem lehet odafigyelni. Az egészben az a baj, hogy a koreográfia szintjén majdnem ki is merült a ténykedés: kűr közben csak az ugrásoknál van némi interaktivitás, amikor is az ideoda rohángáló nyilat kell a megfelelő pillanatban megállítani, hogy ne taknyoljunk el. Így tehát ez a játék elsősorban azért jelenhetett meg, hogy az otthon unatkozó hugi is próbát tehessen a géppel, ha öcsi leszállt a Quake-ről. A kemény munkáért mindenképpen kárpótolni fogja őt az időnként felharsanó vastaps, részemről pedig soha el nem múló hálával gondolok a román pontozóbíróra, aki egy alkalommal 4.4-et adott a kűrömre (bár az is lehet, hogy csak a művészi hatásom volt ily jó).



Kérdés: **Ugye TE is előfizetnél már az **576** Kbyte-ra?**  
Válasz: ..... (az Olvasó tölti ki)

Fizess elő Te is havonta megjelenő nyomdahiba gyűjteményünkre (100 oldal + 0 full CD, amiért külön már nem is kell fizetni!), mert egy csomó ketyere foglalja itt a helyet a sarokban, amiket nagyon szeretnénk odaadni azoknak, akik rendkívül kifinomult ízlésükről és pénzügyi géniuszukról ily módon tesznek tanúbizonyságot!

Akik 2000. május 15-éig legalább egy évre előfizetnek az **576** Kbyte-ra (vagy egy évvel meghosszabbítják már érvényben lévő előfizetésüket), azok között az alábbi hasznos holmikat sorsoljuk ki:

2 db Voodoo 3 videokártya

2 db Riva TNT 2 32MB videokártya

2 db 13 GB winchester

10 teljes árú játékprogram.

(A fickót is adjuk, de csak azoknál tesz látogatást, akik NEM fizettek elő!)

Az első 100 előfizető gyorsaságáért egy-egy Need for Speed kulcstartót is kap ajándékba

az **576** Kbyte előfizethető a szerkesztőség címén:  
Budapest, 1389. Pf.132

Előfizetési díj egy évre: **6.999,- Ft**

fél évre: **3.999,- Ft**

negyed évre: **1.999,- Ft**

**Siess Atyádhoz a havi zsebpénzedért és gyorsan dobd fel rózsaszín postai utalványon, mert már epedve várjuk!**



# CSAL A ZSUZSA!

## (...de a többiek is!)



### The Sims

Játék közben (Élő módban) nyomjuk le a **Ctrl** **Alt** **Delete** kombinációt, így zöld utat kapunk az alábbi csalások használatához:

#### klapucius

plusz ezer pénz  
**water tool**  
 a házunk köré takaros kis óceán kerül  
**sim speed <szám>**  
 ahol <szám> -1500 és +1500 közötti szám, és ez a játék sebességének finomhangolása  
**grow grass <szám>**  
 ahol <szám> 1 és 150 közötti szám, a kertünkben a fű megnő  
 !  
 a legutóbb használt cheatet viszi be még egyszer.

Ha egyszerre akarunk több kódot bevenni, válasszuk el ; karakterrel őket. Ha például ötezer pénzre lenne szükségünk, először írjuk be a klapucius kódot ezerért, majd a ! ; ! ; ! kóddal újabb négyezret szerezhethetünk.

Némi pénz takaríthatunk meg, ha csak akkor fizetjük ki a számláinkat, amikor a már következő is megérkezett (látszik a postaládán) – ekkor a program úgy veszi, hogy a frissen érkezett is kifizettük, ezzel a módszerrel elég minden második számlánkra pénzt pazarolni.

### Soldier of Fortune

Ha a programot a **+set console** 1 paraméterrel indítjuk, játék közben lehetőségünk nyílik a konzol elérésére (↵ billentyű), és ott a következő cheatek aktiválásához:

**God**  
 isten mod  
**Noclip**  
 falon átjárás  
**Notarget**  
 láthatatlanság  
**timescale .4**  
 lassú mozgás  
**givemoretutorial**  
 megkapjuk a .44-es kaliberű pisztolyt  
**givesnipertutorial**  
 megkapjuk a mesterlövészpuskát  
**SPAWN ITEM WEAPON <fegyvernév>**  
 Megkapjuk az adott fegyvert  
 A fegyverek nevei:  
**assault rifle**  
**machinegun**  
**pistol**  
**pistol2**  
**rocketlauncher**  
**sniper rifle**  
**shotgun**  
**SPAWN ITEM AMMO <lőszer neve>**  
 Feltölti a készleteinket az adott lőszerből  
 A lőszer nevei:  
**auto**  
**rocket**  
**shotgun**  
**pistol**  
**pistol2**  
**SPAWN ITEM EQUIP <felszerelés neve>**  
 Megkapjuk az adott tárgyat  
 A felszerelési tárgyak nevei:

**simon**  
**c4**  
**flashpack**  
**grenade**  
**light goggles**

### Madden NFL 2000

Ha sikerrel megcsináltuk a Madden Challenge-et, az alábbi kódok válnak aktiválhatóvá:

**Painful**  
 A sérülések komolyabbak lesznek  
**Nopicks**  
 Nem lehet szerelni a játékosokat  
**Qbintheclub**  
 Hibátlanok lesznek az atadásaink  
**Itsinthegame**  
 Az EA fantázia-stadionjában játszhatunk  
**Mojo**  
 A '60-as évek csapatával játszhatunk  
**Sideburns**  
 A '70-es évek csapatával játszhatunk  
**Killerjoke**  
 A játékosok bohócokká válnak  
**Phalanx**  
 A játékosok római légiosokká válnak  
**Industrials**  
 A játékosok robotokká válnak  
**Wearethegame**  
 Az EA Sports csapatával játszhatunk  
**Drbenway**  
 A Chargers '81-es csapatával játszhatunk

Ha a fej vagy írás dobás alatt lenyomjuk a spacet, mindig mi nyerjük a sorsolást!

### Metal Fatigue (demo)

Nyomjuk le az **↵**-et küldetés közben és két percre a teljes térképet megkapjuk – igaz, az ellenfél is...  
 Nyomjuk le az **↵**-et küldetés közben és minden sérült egység meggyógyul (az ellenségesek is)

### Tzar

Játék közben nyomjuk meg az **↵**-t, a megjelenő szövegablakba gépeljük be az

alábbi szépséges karakterfüzért

**hmprettypleasewithsugarontop**

, amit erősítsünk meg egy újabb **↵**-rel. Ezzel aktiváltuk a cheat módot, és innentől kezdve a fenti módszer szerint eljárva, a megfelelő kódok szövegablakba történő begépelésével az alábbi segítségeket kérhetjük:

**hmpetleva**  
 + 10.000 minden nyersanyaghoz  
**hmdvaleva**  
 + 50.000 minden nyersanyaghoz  
**hmshowgrid**  
 megjeleníti a térkép rácsoszatát  
**hmreveal**  
 Teljes térkép  
**hmnofog**  
 Eltűnik a "fog of war"  
**hmbuildozer**  
 Azonnali építkezés  
**hmresign**  
 Játék elvesztése  
**hmnext**  
 Következő pálya (csak hadjáratban)  
**hmgod**  
 A kijelölt egységek sérthetetlenek lesznek

### Rally Championship 2000

A következő kódokat a versenyzőnk nevéként kell megadnunk (ha jól csináltuk, pittyenéssel nyugtázza a program a cheat bevitelét):

**world class**  
 Indulhatunk az A8-as bajnokságban  
**turbo challenge**  
 Használhatjuk az A8-as autókat Single Race és Time Trial módokban  
**max power**  
 Megkapjuk a Citroen WRC-t  
**arcade unlimited**  
 Végtelen energia (csak Arcade módban)  
**throw me a bone**  
 Megkapjuk a Citroen Saxo WRC-t  
**group b**  
**mooserati**  
**lambaaghini**  
**spud car**  
**precious things**  
**furry dice**  
**mf hotback**  
**tree hugger**  
**radio car**  
 ezekkel különféle bónusz autókat próbálhatunk ki

### Hype – The Time Quest

Menet közben lehet beírni a kódokat.

**leben**  
 Teljes életerő  
**druidik**  
 Teljes varázserő





## protek

A pajzs megjavítása  
**frik**  
 100 Plastyk  
**littletroll**  
 Visszaáll az életerő, ha épp nem csinálunk semmit  
**littlegogoud**  
 Visszaáll a varázserő, ha épp nem csinálunk semmit  
**youngelf**  
 +10 Kék nyílvesző  
**oldelf**  
 +10 Piros nyílvesző  
**grolot**  
 +1 mindenből a tárgylistánkon  
**toutundefi**  
 A pajzs széttréze  
**tunnel**  
 Kameraváltás halszemoptikára  
**pouletfrit**  
 Bekerülnek a csizmak a tárgylistánkba  
**glittergold**  
 Ingyen pénz  
**hermetik**  
 Örök varázserő  
**houdini**  
 Örök nyílvesző

## Star Trek: Hidden Evil

Szimplán menet közben lehet a cheateket bevinni.

**kirk**  
 Istenmód  
**bones**  
 Hypospray (elsősegély)  
**scotty**  
 Az összes kulcs és kulcskártya

## spock

Ugrás a következő küldetéshez

## Army Men in Space

A játék közben nyomjuk le a backspace-t, majd fent a szövegboksza írjuk be:

**!throw me a frickin bone here**

Ezzel aktiváltuk a csaló módot, ami után a következő kódok ugyanezzel a metódussal vihetők be.

**!captain scarlet**  
 Istenmód  
**!full monty**  
 Isten mód és minden tárgy  
**!stay frosty**  
 Erőpajzs Sargenak  
**!henry**  
 30 Rovarirtó spray  
**!harsh language**  
 20 Légycsapó  
**!here's a lockpick**  
 Örök Napalm  
**!mib**  
 Lézerpuska Sargenak  
**!this one goes to eleven**  
 3 napalm Támadás  
**!scotty**  
 3 fő galaktikus erősítés  
**!hey stifler**  
 Örök ragasztó  
**!one time**  
 3 Baseball-labda  
**!spiny norman**  
 3 Kalapács  
**!let me down**  
 Elfogy Sarge ereje

## !pump me up

Steriod boost Sargenak  
**!roody-poo**  
 Örök légítámadás  
**!the meek**  
 Vereség  
**!cut to the chase**  
 Győzelem  
**!halloween**  
 Zombivá változik az ellenség  
**!mona lisa**  
 Véletlenszerűen beadott tárgy  
**!florence**  
 Örök elsősegélycsomag  
**!johnny ricco**  
 3 ejtőernyős  
**!peep show**  
 3 felderítés  
**!heavenly glory**  
 3 légi csapás  
**!yippee!!!**  
 Mesterlövész puska  
**!penny**  
 Örök M80  
**!hey dante**  
 Örök Aerosol  
**!the sun**  
 Örök nagyító  
**!i woke up this morning**  
 9 kék álca  
**!no sunblock**  
 9 barna álca  
**!incognito**  
 9 szürke álca  
**!haunt haunt haunt!**  
 10 bomba  
**!sprinkles**  
 30 akna  
**!i like to keep this handy**

## Örök bazooka

**!patty melt**  
 Örök lángszóró  
**!you want some**  
 Örök gránát  
**!no one expects**  
 Ellenséges hordák megidézése  
**!italian job**  
 Hatalmas robbanás Sarge körül  
**!its dark**  
 Az összes ellenfél elrejtése a térképen  
**!door**  
 Sarge átteleportálása a kurzorhoz  
**!there is no spoon**  
 Az ellenfelek feltűnnek a térképen  
**!hello neo**  
 Jobb fegyver  
**!oh behave**  
 A barnák nem tudnak mozogni  
**!mojo**  
 A barnák ismét mozoghatnak

## Clans

Játék közben a [Enter] billentyűvel hozhatjuk elő a szövegablakot, ahol a következő könnyítések kérhetők a programtól

**/godmode**  
 Sérthetetlenlenség  
**/nextlevel**  
 Ugrás a következő szintre  
**/moregold**  
 Plusz 100 arany  
**/spawn x**  
 ahol x egy szám 0 és 80 között. Az X sorszámu tárgyból ad egyet. Mind a nyolcvan most inkább nem írjuk le, tessék próbálkozni (na jó, a legerősebb és legfontosabb cuccok: 4, 9, 10, 15, 17, 31, 36, 41, 54, 59, 64, 74, 79, 80)

# MIGHT & MAGIC VIII- táblázatok

## A játékban fellelhető képzettségek és az oktatók listája

Képzettség	Szint	Tanító neve	Helyszín	Város	X	Y
Air Magic	Expert	Reshie	House of Reshie	Dagger Wound Islands	12214	10752
Air Magic	Grand	Cloud Nedlon	Nedlon's House	Plane of Air	16394	-13528
Air Magic	Master	Hollis Stormeye	Stormeye's House	Balthazar's Lair	-520	-6416
Alchemy	Expert	Tabitha Watershed	Watershed Cottage	Alvar	4385	21306
Alchemy	Grand	Ich	House of Ich	Dagger Wound Islands	-110690	-2728
Alchemy	Master	Kethry Treasurestone	Treasurestone Residence	Murmurwoods	-2111	-8379
Armsmaster	Expert	Norbert Slayer	Slayer Residence	Garrote Gorge	9308	-159
Armsmaster	Grand	Jasper Steelcoif	Steelcoif Hall	Regna	543	-3251
Armsmaster	Master	"Lasatin, the Scarred"	Lasatin's Hut	Dagger Wound Islands	-7511	18847
Axe	Expert	Herald Foestryke	Foestryke Residence	Garrote Gorge	9631	-7233
Axe	Grand	Garic Senjac	Senjac's House	Balthazar's Lair	-4570	-1484
Axe	Master	Jasp Hunter	Hunter's Hovel	Ravenshore	957	-3820
Body Building	Expert	Menasaur	Menasaur's House	Dagger Wound Islands	-7962	18363
Body Building	Grand	Mikel Smithson	Hovel of Greenstorm	Ironsand Desert	-9315	2547
Body Building	Master	Kenneth Otterton	Otterton Residence	Garrote Gorge	4428	-8499
Body Magic	Expert	Zevah Poised	Zevah's Hut	Dagger Wound Islands	-19323	7632
Body Magic	Grand	Critias Snowtree	Snowtree Residence	Murmurwoods	-2285	-15284
Body Magic	Master	Tugor Arin	Arin Residence	Garrote Gorge	10955	-8909



Képzettség	Szint	Tanfó neve	Helyszín	Város	X	Y
Bow	Expert	Shivan Keeneye	House of Thistle	Dagger Wound Islands	-11086	-3249
Bow	Grand	Solis	Hall of Solis	Alvar	-5785	14386
Bow	Master	Oberic Nosewort	House of Nosewort	Ravenshore	4635	329
Chain	Expert	Tobren Forgewright	Forgewright Estate	Ravenshore	9402	2840
Chain	Grand	Seline Bumkindle	Bumkindle's Spoils	Regna	-1537	-761
Chain	Master	Halian Eversmyle	Eversmyle Hall	Alvar	-3885	14753
Dagger	Expert	Lori Vespers	Vespers Hall	Alvar	-4979	13855
Dagger	Grand	Karla Nirses	Nirses Loot	Regna	554	290
Dagger	Master	Jobber	Jobber's Home	Ravenshore	15208	-4939
Dark Elf Ability	Expert	Fedwin Dervish	Dervish Estate	Alvar	-3189	15359
Dark Elf Ability	Grand	Ton Agraynel	Agraynel Hall	Alvar	-3046	17185
Dark Elf Ability	Master	Lanshee Caverhill	Caverhill Estate	Ravenshore	19567	-7072
Dark Magic	Expert	Patwin Darkenmore	Darkenmoore Hall	Alvar	124	19448
Dark Magic	Grand	Sithicus Shadowrunner	Shadowrunner's Vault	Regna	1749	-4853
Dark Magic	Master	Carla Umberpool	House Umberpool	Shadowspire	-760	-12936
Disarm Trap	Expert	Chevon Wist	House of Ich	Dagger Wound Islands	-110690	-2728
Disarm Trap	Grand	Gareth Lifter	Lifter's Lockup	Regna	2718	-3972
Disarm Trap	Master	Kelli Lightfingers	House of Lightfinger	Alvar	-1401	17858
Dragon Ability	Expert	Ishton	Ishton's Cave	Garrote Gorge (Dragon Cave)	-6558	3799
Dragon Ability	Grand	Klain Scarwing	Scarwing's Cave	Garrote Gorge (Dragon Cave)	-6598	1446
Dragon Ability	Master	Erthint	Ithilgore's Cave	Garrote Gorge (Dragon Cave)	-2165	-2263
Earth Magic	Expert	Ostrin Grivic	House of Grivic	Dagger Wound Islands	2790	13907
Earth Magic	Grand	Griven	Griven's House	Plane of Earth	751	4414
Earth Magic	Master	Dorothy Sablewood	Sablewood Hall	Alvar	2324	20464
Fire Magic	Expert	Taren Temper	Temper Hall	Ravenshore	20855	-9737
Fire Magic	Grand	Burn	Burn's House	Plane of Fire	-18357	6812
Fire Magic	Master	Solomon Steele	Steele Estate	Alvar	1698	20949
ID Item	Expert	Kyra Sparkmen	Sparkmen Home	Alvar	908	19201
ID Item	Grand	Elzbet Roggen	Roggen Hall	Shadowspire	-4596	-12756
ID Item	Master	Eithian	Languid's Hut	Dagger Wound Islands	-12325	-3671
ID Monster	Expert	Tessa Maker	Maker Residence	Garrote Gorge	6418	-2123
ID Monster	Grand	Blacken Stonecleaver	Stonecleaver Hall	Ravenshore	15903	-11814
ID Monster	Master	Matric Keenedge	Keenedge Residence	Murmurwoods	-3143	-10439
Learning	Expert	Petra Mithrit	Mithrit Residence	Murmurwoods	-5197	-12990
Learning	Grand	Wanda Lightsworn	Lightsworn Residence	Garrote Gorge	5206	-6183
Learning	Master	Garret Mistspring	Mistspring Residence	Shadowspire	-8000	-13284
Leather	Expert	Thadin	Thadin's House	Dagger Wound Islands	12329	12306
Leather	Grand	Medwari Elmsmire	Talion's Hovel	Ironsand Desert	-12922	-1701
Leather	Master	Shamus Hollyfield	Hollyfield House	Balthazar's Lair	-2053	-7446
Light Magic	Expert	Archibald Dawnglow	Archibald's Home	Ravenshore	6060	147
Light Magic	Grand	Aldrin Cleareye	Cleareye Hall	Regna	-1862	-2584
Light Magic	Master	Lunius Dawnbringer	Dantillon's Residence	Murmurwoods	-3480	-14042
Mace	Expert	Lisha Sourbrow	Townsafer Hall	Ravenshore	13817	-5001
Mace	Grand	Brother Hearthsworn	Hearthsworn Hovel	Ironsand Desert	-14680	-5637
Mace	Master	Robert Morningstar	Morningstar Residence	Garrote Gorge	8694	-7436
Meditation	Expert	Alton Putnam	Putnam's Home	Ravenshore	21098	-12451
Meditation	Grand	Lenord Nightcrawler	Nightcrawler Estate	Shadowspire	-9314	-15433
Meditation	Master	Gretchin Nevermore	House of Nevermore	Alvar	10762	20062
Merchant	Expert	Fishner Thomb	Isthric's House	Dagger Wound Islands	-18840	7255
Merchant	Grand	Raven Quicktongue	Quicktongue Estate	Ravenshore	18685	641
Merchant	Master	Fenton Iverson	Iverson Estate	Alvar	3943	16172
Mind Magic	Expert	Shane Krewlen	House of Krewlen	Alvar	-1882	18485
Mind Magic	Grand	Gilad Dreamwright	Dreamwright Residence	Murmurwoods	-1141	-14865
Mind Magic	Master	Barthine Lotts	Lott's House	Balthazar's Lair	-2516	-6981
Perception	Expert	Silk Nightwalker	Nightwalker Cottage	Alvar	-138	17694
Perception	Grand	Balan Suretrail	Suretail House	Balthazar's Lair	504	-1937
Perception	Master	Helga Steeleye	Steeleye Estate	Shadowspire	105	-15908
Plate	Expert	Bone	Bone's House	Dagger Wound Islands	-18224	7306
Plate	Grand	Seth Ironfist	Ironfist Residence	Garrote Gorge	8230	-6384
Plate	Master	Botham	Botham Hall	Ravenshore	19170	-14856
Regeneration	Expert	Kethric Tarent	Tarent Hovel	Ironsand Desert	-5628	2226
Regeneration	Grand	"Ush, the Many Tailed"	Ush's Hut	Dagger Wound Islands	14360	2666
Regeneration	Master	William Sampson	Sampson Residence	Murmurwoods	-1749	-9937
Repair Item	Expert	Evander Lotts	Lott's Family Home	Ravenshore	3719	-1467



Képzettség	Szint	Tanító neve	Helyszín	Város	X	Y
Repair Item	Grand	Quethrin Tonk	Tonk Residence	Murmurwoods	-5067	-9136
Repair Item	Master	Quick Jeni	Jeni Residence	Garrote Gorge	13643	-1132
Shield	Expert	Qillian Moore	Moore Cottage	Alvar	-3725	17266
Shield	Grand	Peryn Reaverston	Reaverston Residence	Garrote Gorge	11532	-6126
Shield	Master	Sheldon Nightwood	Nightwood Estate	Shadowspire	-5172	-17354
Spear	Expert	Matric Townsaver	Townsaver Hall	Ravenshore	13817	-5001
Spear	Grand	Yarrow	Long-Tail's Hut	Dagger Wound Islands	10841	12856
Spear	Master	Ashandra Withersmythe	Withersmythe Estate	Alvar	-6038	12282
Spirit Magic	Expert	Straton Hawthorne	House of Hawthorne	Ravenshore	14160	-13308
Spirit Magic	Grand	Lasiter Ravensight	Ravensight Residence	Murmurwoods	-21	-13155
Spirit Magic	Master	Bethold Kern	Kern Residence	Garrote Gorge	12135	-622
Staff	Expert	Puddle Thain	Puddle's Hovel	Ravenshore	8205	2965
Staff	Grand	Tristen Stillwater	Stillwater Estate	Shadowspire	3164	-12336
Staff	Master	Celia Stone	Stone's Hovel	Ironsand Desert	-11827	-4335
Sword	Expert	Loudrin	Loudrin House	Ravenshore	7011	-7354
Sword	Grand	Miyon Dragontracker	Dragontracker Hall	Regna	3384	-667
Sword	Master	Jaycin Cardron	Stormlance Residence	Garrote Gorge	11121	-8987
Vampire Ability	Expert	Flynn Shador	House Shador	Shadowspire	-4819	-15892
Vampire Ability	Grand	Payge Arachnia	House Arachnia	Shadowspire	-8590	-14300
Vampire Ability	Master	Douglas Dirthmoore	Dirthmoore Cottage	Shadowspire	-8437	-16657
Water Magic	Expert	Ulbrecht Pederion	Pederion Place	Ravenshore	6105	2171
Water Magic	Grand	Black Current	Black Current's House	Plane of Water	-10167	19973
Water Magic	Master	Gregory Mist	Hovel of Mist	Ironsand Desert	-8703	809

### A hajók menetrendje

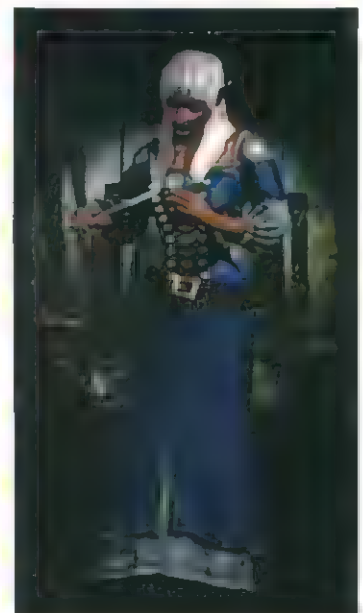
Város	Hajó neve	Vasárnap	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat
Dagger Wound Island	The Windling	Ravenshore	Ravenshore	Ravenshore	Ravenshore	Ravenshore	Ravenshore	Ravenshore
Ravage Roaming	Mist	-	-	Ravenshore	Shadowspire	Ravenshore	-	Ravenshore
Ravenshore	The Dauntless	Regna	-	Dagger Wound	-	Dagger Wound	-	-
Ravenshore	Wind	-	Ravage Roaming	-	Shadowspire	-	Ravage Roaming	-
Regna	Spindrift	Ravenshore	Ravenshore	Ravenshore, Dagger Wound	Ravenshore	Ravenshore, Dagger Wound	Ravenshore	Ravenshore
Shadowspire	Smoke	-	Ravage Roaming	Ravenshore	-	Ravenshore	Ravage Roaming	Ravenshore

### A karavánok menetrendje

Város	Vasárnap	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat
Alvar	Garrote Gorge	Ravenshore	Shadowspire	-	Garrote Gorge	Ravenshore	-
Garrote Gorge	Arena	Ravenshore	Shadowspire	Alvar	-	Ravenshore	-
Ironsand Desert	Shadowspire	Alvar	-	Shadowspire	Ravenshore	-	Ravenshore
Ravenshore	Garrote Gorge, Arena	Alvar	-	-	Shadowspire	-	Alvar
Shadowspire	Garrote Gorge	Ravenshore	Ironsand Desert	Ravenshore	-	-	Ironsand Desert

### Obeliszek és átjárók a négy őselem síkjára

Obelisk#	Üzenet	Város	X	Y
1	theunicomkin	Garrote Gorge	-19121	20541
2	gholdsold	Regna	21702	602
3	thornskey	Ironsand Desert	13084	9298
4	amonghiss	Ravage Roaming	-19669	-11706
5	ubjectsap	Alvar	8451	3747
6	pearswhil	Murmurwoods	-20689	18993
7	ethesunsh	Ravenshore	16760	21520
8	inesonmid	Shadowspire	19256	4665
9	summerday	Dagger Wound Island	20862	20454
Helyszín		Város	X	Y
Enter the Balthazar Lair		Ravage Roaming	-10882	-9063
Enter the Dragon Cave		Garrote Gorge	6210	12443
Enter the Plane of Air		Murmurwoods	-393	21961
Enter the Plane of Earth		Dagger Wound Island	19789	-14596
Enter the Plane of Fire		Ironsand Desert	21186	20208
Enter the Plane of Water		Ravage Roaming	-22146	2929
Oracle		Ravenshore	12203	21190





# FINAL FANTASY VIII- táblázatok

## Spell Junction táblázat

**Magyarázat:** Az alábbiakban azt foglaltuk össze, hogy az egyes varázslatokat a karakter skilljeihez rendelve egy darab varázslat mennyivel növeli az adott skillt. Mivel egy varázslatból összesen 100 db lehet egy karakternél, pl a maximális mennyiségű Aura 3400 ponttal dobja meg a HP maximális szintjét. Ahhoz, hogy egy varázslatot hozzárendelhessünk egy tulajdonsághoz, a karakternél levő GF-ek valamelyikének ismernie kell a képességet (HP-J, Str-J, stb.) Ha a junctionolt tulajdonságokat harcban használjuk, akkor természetesen azonnal hatással lesz az adott értékekre is.

Varázslat	Funkció	HP	Str	Sta	Mag	Spr	Spd	Eva	Hit	Luck
Aero	Közepes erejű támadás levegővel, repülő cuccok ellen nagyon jó	3	0.17	0.1	0.16	0.1	0.2	0.08	0.22	0.15
Aura	A karakter akkor is üthet limitet, ha 20%-nál magasabb a HP-je. Nagyon fontos!	34	0.7	0.22	0.24	0.24	0.1	0.02	0.5	0.4
Berserk	A karakter folyamatosan csak Attack parancsot csinál, a többi nem használható	3	0.13	0.08	0.14	0.08	0.05	0.02	0.04	0.03
Bio	Közepesen erős Life Magic, a megmérgezett ellenfélnek folyamatosan fog a HP-je	7	0.24	0.15	0.24	0.15	0.05	0.02	0.04	0.04
Blind	A karakter megvakul, támadásai leg többjét el fogja hibázni	1	0.06	0.05	0.12	0.1	0.03	0.02	0.3	0.02
Blizzaga	3. szintű támadó Ice Magic	14	0.3	0.16	0.3	0.16	0.14	0.04	0.2	0.14
Blizzara	2. szintű támadó Ice Magic	2	0.15	0.08	0.15	0.08	0.12	0.04	0.16	0.12
Blizzard	1. szintű támadó Ice Magic	1	0.1	0.04	0.1	0.04	0.08	0.03	0.1	0.08
Break	Kővé változtatás (Petrify)	10	0.2	0.2	0.34	0.35	0.1	0.04	0.1	0.12
Confuse	A hagyományos Berserk: a karakter véletlenszerűen támad barátot/ellenséget	7	0.22	0.18	0.28	0.18	0.18	0.04	0.08	0.08
Cura	+1000 HP gyógyítás	5	0.08	0.28	0.08	0.28	0.04	0.02	0.03	0.03
Curaga	+3000 HP gyógyítás	22	0.2	0.65	0.2	0.65	0.1	0.04	0.1	0.1
Cure	+300 HP gyógyítás	2	0.04	0.15	0.04	0.15	0.03	0.02	0.02	0.02
Death	Nagyon erős támadó Life Magic: a célpont azonnal meghal - ha sikerül	18	0.22	0.22	0.38	0.58	0.1	0.04	0.1	0.38
Dispel	Eltávolít egy pozitív varázslatot a célponttól	10	0.12	0.38	0.16	0.6	0.08	0.04	0.08	0.14
Double	Duplázás: egy körön belül két Magicet is lehet használni	2	0.15	0.06	0.18	0.06	0.1	0.03	0.4	0.02
Drain	Az ellenfélnek sebzett értéket a karakter saját gyógyítására használja	4	0.13	0.3	0.2	0.24	0.06	0.02	0.05	0.04
Esuna	Minden negatív mágikus effekt és státuszt leszed a karakterről	5	0.06	0.36	0.12	0.36	0.03	0.02	0.03	0.1
Fira	2. szintű támadó Fire Magic	2	0.15	0.08	0.15	0.08	0.12	0.04	0.16	0.12
Firaga	3. szintű támadó Fire Magic	14	0.3	0.16	0.3	0.16	0.14	0.04	0.2	0.14
Fire	1. szintű támadó Fire Magic	1	0.1	0.04	0.1	0.04	0.08	0.03	0.1	0.08
Flare	Nagyon erős (de ritka) Fire Magic	32	0.56	0.26	0.44	0.26	0.12	0.03	0.26	0.12
Float	Lebegtetés, Earth elementál ellen igen baráti a hatása	5	0.08	0.15	0.08	0.15	0.16	0.04	0.12	0.2
Full-Life	Életre keltés maximális HP-vel	48	0.2	0.8	0.2	0.85	0.08	0.04	0.08	0.2
Demi	Nagyon erős Space Magic, az aktuális HP negyedét leveri	16	0.34	0.18	0.36	0.18	0.12	0.04	0.14	0.1
Haste	A karakter sebessége a duplájára nő	5	0.12	0.16	0.2	0.2	0.5	0.08	0.1	0.1
Holy	Nagyon erős Space Magic, halhatatlank ellen ideális	38	0.55	0.28	0.45	0.48	0.1	0.07	0.24	0.14
Life	Életre keltés 10-15% HP-vel	12	0.08	0.5	0.1	0.5	0.04	0.02	0.03	0.04
Meltdown	Közepesen erős Fire Magic	15	0.24	0.8	0.2	0.2	0.03	0.02	0.12	0.08
Meteor	Ritkaság, a karakter Luckjának megfelelő mennyiségű HP-t üt minden ellenfélnek	46	0.75	0.34	0.52	0.34	0.3	0.12	0.4	0.22
Pain	Silence/Poison/Darkness varázslatot lő egyszerre a célpontra	28	0.42	0.38	0.6	0.45	0.04	0.01	0.04	0.4
Protect	A fizikai támadások elleni védekezést megduplázza	4	0.06	0.4	0.1	0.18	0.03	0.02	0.03	0.14
Quake	Közepesen erős Earth Magic, repkedőkre nincs hatással	26	0.4	0.2	0.4	0.2	0.07	0.03	0.3	0.12
Reflect	A gyengébb mágikus támadásokat visszaveri az ellentéle	20	0.14	0.46	0.2	0.72	0.1	0.04	0.08	0.16
Regen	Folyamatos gyógyítás (körönként kb. 5% HP)	26	0.18	0.7	0.18	0.6	0.08	0.04	0.08	0.08
Scan	A célpont infoja (HP, erős/gyenge oldal, stb.)	1	0.05	0.05	0.05	0.05	0.03	0.02	0.03	0.03
Shell	A mágikus varázslatokat lefelezi (a gyógyítást is!)	4	0.06	0.18	0.1	0.4	0.03	0.02	0.03	0.14
Silence	A karakter megnémul (csak Attackot használhat)	1	0.06	0.05	0.12	0.1	0.04	0.02	0.03	0.02
Sleep	Elaltatja a célpontot, Draw-ra ideális (robotok ellen nem működik)	1	0.06	0.05	0.12	0.1	0.04	0.04	0.03	0.02
Slow	A Haste ellentéte, a karakter sebességére a felére lassul	5	0.12	0.16	0.2	0.2	0.4	0.08	0.1	0.1
Stop	Megállítja a célpontot	8	0.18	0.2	0.3	0.24	0.48	0.1	0.2	0.1
Thundaga	3. szintű Lightning Magic	14	0.3	0.16	0.3	0.16	0.14	0.04	0.2	0.14
Thundara	2. szintű Lightning Magic	2	0.15	0.08	0.15	0.08	0.12	0.04	0.16	0.12
Thunder	1. szintű Lightning Magic	1	0.1	0.04	0.1	0.04	0.08	0.03	0.1	0.08
Tornado	A legerősebb Air Magic, az Aero kétfővel nagyobb számban	30	0.48	0.24	0.42	0.24	0.33	0.13	0.38	0.14
Triple	Triplázás: három Magicet lehet egyszerre használni	24	0.7	0.1	0.7	0.1	0.7	0.16	1.5	0.3
Ultima	A legerősebb Space Magic, minden ellenfélnek nagyon nagyot üt	60	1.0	0.82	1.0	0.95	0.6	0.24	0.6	0.6
Water	Közepes erejű Ice Magic	3	0.2	0.14	0.18	0.14	0.12	0.04	0.18	0.13
Zombie	Élőhalottá változtatja a célpontot, a gyógyítás sebezni fog rajta	8	0.15	0.24	0.15	0.12	0.02	0.01	0.02	0.02



## Kártyák átváltoztatása a Card Mod képességgel tárgyakká

Kártya neve	Card Mod	Speciális felhasználási módja	Kártya neve	Card Mod	Speciális felhasználási módja
Level 1 Monster			Level 6 Boss		
Geezard	5 Screw	-	Fujin, Raijin	1 X-Potion	-
Funguar	1 M-Stone Piece	-	Elvoret	10 Death Stone	-
Bite Bug	1 M-Stone Piece	-	X-ATM092	2-ből 1 Turtle Shell	Vit+20% karakter képességet ad
Red Bat	1 Vampire Fang	-	Granaldo	1 G-Returner	-
Blora	4-ből 1 Rune Armlet	Spr+20% karakter képességet ad	Gerohero	10-ből 1 Circlet	SumMag+10% GF képességet ad
Gayla	1 Mystery Fluid	Quistis Acid limitjét adja	Iguion	1 Cockatrice Pinion	-
Gesper	1 Black Hole	Quistis Degenerator limitjét adja	Abaddon	30 Dark Ammo	Irvine Dark Shot limitjéhez kell
Fastitocalon-F	5-ből 1 Water Crystal	Quistis Aqua Breath limitjét adja	Trauma	30 Demolition Ammo	Irvine Canister Shot limitjéhez kell
Blood Soul	1 Zombie Powder	-	Oilboyle	30 Fire Ammo	Irvine Fire Shot limitjéhez kell
Caterchipillar	1 Spider Web	Quistis Ultra Wave limitjét adja	Shumi Tribe	5-ből 1 Gambler Spirit	Egy GF-megtanulhatja a Card parancsot
Cockatrice	1 Cockatrice Pinion	-	Krysta	10 Holy Stone	-
Level 2 Monster			Level 7 Boss		
Grat	1 Magic Stone	-	Propagator	1 G-Mega-Potion	-
Buel	1 Magic Stone	-	Jumbo Cactuar	1 Cactus Thorn	Cactuar kompatibilitását növeli
Mesmerize	1 Mesmerize Blade	-	Tri-Point	40-ből 1 Jet Engine	Spd+20% karakter képességet ad
Glacial Eye	1 Arctic Wind	Shiva kompatibilitását növeli	Gargantua	10-ből 1 Strength Love	Str+20% karakter képességet ad
Belhelmel	1 Saw Blade	-	Mobile Type 8	10 Shell Stone	-
Thrustaavis	1 Shear Feather	Pandemona kompatibilitását növeli	Sphinxara	1 G-Mega-Potion	-
Anacondaaur	1 Venom Fang	Doomtrain kompatibilitását növeli	Tiamat	10 Flare Stone	-
Creeps	1 Coral Fragment	Quistis Electrocute limitjét adja	BGH251F2	10 Protect Stone	-
Grendel	1 Dragon Fin	Cerberus kompatibilitását növeli	Red Giant	5 Meteor Stone	-
Jelleye	1 Magic Stone	-	Catoblepas	5 Rename Card	-
Grand Mantis	1 Sharp Spike	-	Ultima Weapon	1 Ultima Stone	-
Level 3 Monster			Level 8 GF		
Forbidden	1 Betrayal Sword	-	Chubby Chocobo	100 LuvLuvG	Minden GF kompatibilitását növeli
Armadodo	1 Dino Bone	Brothers-ék kompatibilitását növeli	Angelo	100 Elixir	-
Tri-Face	1 Curse Spike	Quistis Level ? Death limitjét adja	Gilgamesh	10 Holy War	-
Fastitocalon	1 Water Crystal	Quistis Aqua Breath limitjét adja	MiniMog	100 Pet House	-
Snow Lion	1 North Wind	Shiva kompatibilitását növeli	Chicobo	100 Gysahl Green	Bokot lehet megidézni vele csatában
Ochu	1 Ochu Tentacle	-	Quezacotl	100 Dynamo Stone	Quezacotl kompatibilitását növeli
SAMo8G	1 Running Fire	Quistis Gatling Gun limitjét adja	Shiva	100 North Winds	Shiva kompatibilitását növeli
Death Claw	1 Sharp Spike	-	Ifrit	3 Elem Atk	ElemAtk-J GF képességet ad
Cactuar	1 Cactus Thorn	Cactuar kompatibilitását növeli	Siren	3 Status Atk	StatusAtk-J GF képességet ad
Tonberry	1 Chef's Knife	Tonberry King kompatibilitást növeli	Sacred	100 Dino Bone	Brothers-ék kompatibilitását növeli
Abyss Worm	1 Windmill	Pandemona kompatibilitását növeli	Minotaur	10 Adamantine	Vit+60% karakter képességet ad
Level 4 Monster			Level 9 GF		
Turtapod	5-ből 1 Healing Mail	GFHP+10% GF tulajdonságot ad	Carbuncle	3 Glow Curtain	Auto-Reflect karakter képességet ad
Vysage	1 Wizard Stone	-	Diablos	100 Black Hole	Quistis Degenerator limitjét adja
T-Rexaur	2-ből 1 Dino Bone	Brothers-ék kompatibilitását növeli	Leviathan	3 Doc's Code	Med Data karakter képességet ad
Bomb	1 Bomb Fragment	Ifrit kompatibilitását növeli	Odin	100 Dead Spirit	-
Blitz	1 Dynamo Stone	Quezacotl kompatibilitását növeli	Pandemona	100 Windmill	Pandemona kompatibilitását növeli
Wendigo	1 Steel Orb	Diablos kompatibilitását növeli	Cerberus	100 Lightweight	-
Torama	5-ből 1 Life Ring	-	Alexander	3 Moon Curtain	Auto-Shell karakter képességet ad
Imp	1 Wizard Stone	-	Phoenix	3 Phoenix Spirit	Egy GF tanulhatja a Revive parancsot
Blue Dragon	1 Fury Fragment	-	Bahamut	100 Megalixir	-
Adamantoise	3-ból 1 Turtle Shell	Vit+20% karakter képességet ad	Doomtrain	3 Status Guard	StatusDef-J GF képességet ad
Hexadragon	3-ból 1 Sharp Spike	-	Eden	3 Monk's Code	Counter karakter képességet ad
Level 5 Monster			Level 10 Player		
Iron Giant	3-ból 1 Star Fragment	SumMag+20% GF képességet ad	Ward	3 Gaea's Ring	HP+80% karakter képességet ad
Behemoth	10-ből 1 Barrier	Quistis Mighty Guard limitjét adja	Kiros	3 Accelerator	Auto-Haste karakter képességet ad
Chimera	10-ből 1 Regen Ring	HP+20% karakter képességet ad	Laguna	100 Hero	-
PuPu	1 Hungry Cookpot	GF tanulhata a Devour parancsot	Selphie	3 Elem Guard	ElemDef-J GF képességet ad
Elastoid	Steel Pipe	SumMag+10% GF képességet ad	Quistis	3 Samantha Soul	SumMag+40% GF képességet ad
GIM47N	10 Fast Ammo	Irvine Quick Shot limitjéhez kell	Irvine	3 Rocket Engine	Spd+40% karakter képességet ad
Malboro	4-ből 1 Malboro Tentacle	Quistis Bad Breath limitjét adja	Zell	3 Hyper Wrist	Str+60% karakter képességet ad
Ruby Dragon	10-ből 1 Inferno Fang	Quistis Fire Breath limitjét adja	Rinoa	3 Magic Armlet	Spr+60% karakter képességet ad
Elnoyle	10-ből 1 Energy Crystal	SumMag+30% GF képességet ad	Edea	3 Royal Crown	Mag+60% karakter képességet ad
Tonberry King	1 Chef's Knife	Tonberry King kompatibilitást növeli	Seifer	3 Diamond Armor	GFHP+40% GF képességet ad
Wedge, Biggs	1 X-Potion	-	Squall	3 Three Stars	-



## Tárgyak átváltoztatása az Ability-menüben GF tulajdonságokkal

Tárgy neve	milyen Refinement	milyen tárgy lesz belőle	Tárgy neve	milyen Refinement	milyen tárgy lesz belőle
Adamantine	Forbid Med-RF	5-ből 1 Vit Up	Mag-J Scroll	GFABl Med-RF	10-ből 1 Power Wrist
Aegis Amulet	GFABl Med-RF	20-ből 1 Steel Curtain	Magic Armlet	Forbid Mag-RF	10-ből 1 Spr Up
Barrier	Forbid Med-RF	2-ből 1 Spd Up		GFABl Med-RF	20-ből 1 Moon Curtain
Betrayal Sowrd	GFABl Med-RF	50-ből 1 Aegis Amulet	Magic Scroll	Tool-RF	10 Wizard Stone
Bomb Fragment	ST Med-RF	5-ből 1 Remedy	Malboro Tentacle	GFABl Med-RF	100-ből 1 Moon Curtain
	Ammo-RF	20 Fire Ammo		ST Med-RF	2 Remedy
	GFABl Med-RF	100-ből 1 Bomb Spirit	Med Kit	Forbid Med-RF	2 Megalixir
Cactus Thorn	Ammo-RF	40 Demolition Ammo		ST Med-RF	20 Remedy
	GFABl Med-RF	100-ből 1 Hundred Needles	Mega Phoenix	Tool-RF	3-ből 1 Phoenix Pinion
Chef's Knife	Ammo-RF	20 AP Ammo	Mega Potion	Forbid Med-RF	20-ből 1 Elixir
Circlet	Tool-RF	2 Aura Stone	Mezmenze Blade	Recov Med-RF	2 Mega-Potion
Cockatrice Pinion	ST Med-RF	3 Soft	Missile	Ammo-RF	20 Demolition Ammo
Cottage	Tool-RF	2-ből 1 Mega-Potion	Mog's Armlet	Tool-RF	1 Shaman Stone
Curse Spike	ST Med-RF	1 Remedy	Monk's Code	Forbid Mag-RF	1 Str Up
	Tool-RF	100-ből 1 Dark Matter	Moon Stone	Tool-RF	2 Holy Stone
Dark Matter	GFABl Med-RF	1 Luck-J Scroll	Normal Ammo	Ammo-RF	1 Fast Ammo
Tool-RF	1 Shaman Stone		Ochu Tentacle	ST Med-RF	3 Eye Drop
Dead Spirit	Tool-RF	2 Death Stone	Orihalcon	GFABl Med-RF	10-ből 1 Adamantine
Diamond Armor	GFABl Med-RF	5-ből 1 Elem Guard		Tool-RF	30 Protect Stone
	GFRecov Med-RF	16 Pet House	Phoenix Down	Med LVL Up	50-ből 1 Mega Phoenix
	Tool-RF	50 Cottage	Phoenix Pinion	GFABl Med-RF	20-ből 1 Phoenix Spirit
Doc's Code	Forbid Mag-RF	1 Megalixir	Phoenix Spirit	GFRecov Med-RF	40 G-Returner
Dragon Fang	ST Med-RF	1 Remedy	Recov Med-RF	100 Phoenix Down	
Dragon Skin	GFABl Med-RF	100-ből 1 Glow Curtain	Poison Powder	Ammo-RF	10 Dark Ammo
Draw Scroll	Tool-RF	10 Wizard Stone		ST Med-RF	3 Antidote
Elem Atk	Forbid Med-RF	4 Elixir	Potion	Med LVL Up	3-ből 1 Potion+
Elem Guard	Forbid Mag-RF	4 Elixir	Potion+	Med LVL Up	3-ből 1 Hi-Potion
Elixir	GFABl Med-RF	10-ből 1 Doc's Code	Power Generator	Ammo-RF	20 Pulse Ammo
Med LVL Up	10-ből 1 Megalixir		Power Wrist	GFABl Med-RF	10-ből 1 Hyper Wrist
Energy Crystal	Ammo-RF	10 Pulse Ammo		Tool-RF	10 Aura Stone
	GFABl Med-RF	50-ből 1 Samantha Soul	Red Fang	Ammo-RF	40 Fire Ammo
	Tool-RF	2 Ultima Stone	Regen Ring	Recov Med-RF	8 Phoenix Down
Force Armlet	GFABl Med-RF	10-ből 1 Magic Armlet		Tool-RF	5 Tent
	Tool-RF	30 Shell Stone	Remedy	Med LVL Up	10-ből 1 Remedy+
Fuel	Ammo-RF	10 Fire Ammo	Remedy+	Med LVL Up	10-ből 1 Elixir
Fury Fragment	Tool-RF	2 Aura Stone	Ribbon	GFABl Med-RF	1 Status Guard
Gaea's Ring	Forbid Med-RF	1 HP Up	Rocket Engine	Forbid Med-RF	5-ből 1 Spd Up
Gambler Spirit	Tool-RF	10 Wizard Stone	Rozetta Stone	Tool-RF	1 Shaman Stone
GF Scroll	Tool-RF	10 Wizard Stone	Royal Crown	Forbid Med-RF	10-ből 1 Mag Up
Giant's Ring	GFABl Med-RF	10-ből 1 Gaea's Ring		GFABl Med-RF	20-ből 1 Status Atk
Glow Curtain	GFABl Med-RF	2-ből 1 Monk's Code	Rune Armlet	Tool-RF	10 Shell Stone
Gold Armor	GFRecov Med-RF	4 Pet House	Running Fire	Ammo-RF	40 Demolition Ammo
Healing Mail	GFRecov Med-RF	1 Pet House	Samantha Soul	GFABl Med-RF	20-ből 1 Elem Atk
	Recov Med-RF	6 Hi-Potion	Screw	Ammo-RF	8 Normal Ammo
Healing Ring	GFRecov Med-RF	20 G-Mega-Potion	Shaman Stone	GFABl Med-RF	1 Rozetta Stone
	Recov Med-RF	20 Mega-Potion		Tool-RF	1 LuvLuvG
	Tool-RF	30 Cottage	Sharp Spike	Ammo-RF	10 AP Ammo
Healing Water	GFRecov Med-RF	2 G-Hi-Potion	Shotgun Ammo	Ammo-RF	2 Fast Ammo
	Recov Med-RF	2 Hi-Potion	Silence Powder	ST Med-RF	3 Echo Screen
	Tool-RF	2 Tent	Silver Mail	GFABl Med-RF	5-ből 1 Gold Armor
Hero	Med LVL Up	10-ből 1 Holy War-Trial		GFRecov Med-RF	2 Pet House
Hero-Trial	Med LVL Up	10-ből 1 Hero	Sleep Powder	ST Med-RF	5-ből 1 Remedy
Hi-Potion	Med LVL Up	3-ből 1 Hi-Potion+	Status Atk	Forbid Mag-RF	4 Elixir
Hi-Potion+	Med LVL Up	3-ből 1 X-Potion	Status Guard	Forbid Mag-RF	4 Elixir
Holy War	GFABl Med-RF	5-ből 1 Knight's Code	Steel Pipe	Tool-RF	1 Aura Stone
HP Up	GFABl Med-RF	2-ből 1 HP-J Scroll	Strength Love	Tool-RF	2 Aura Stone
HP-J Scroll	GFABl Med-RF	10-ből 1 Giant's Ring	Spd Up	GFABl Med-RF	2-ből 1 Spd-J Scroll
Hundred Needles	Forbid Med-RF	1 Spd Up	Spd-J Scroll	GFABl Med-RF	10-ből 1 Jet Engine
Hungry Cookpot	Tool-RF	1 Shaman Stone	Spr Up	GFABl Med-RF	2-ből 1 Spr-J Scroll
Hyper Wrist	Forbid Med-RF	10-ből 1 Str Up	Spr-J Scroll	GFABl Med-RF	10-ből 1 Hypno Crown
Hypno Crown	GFABl Med-RF	10-ből 1 Royal Crown	Str Up	GFABl Med-RF	2-ből 1 Str-J Scroll
	Tool-RF	10 Aura Stone	Str-J Scroll	GFABl Med-RF	10-ből 1 Power Wrist
Inferno Fang	Tool-RF	2 Flare Stone	Tent	Recov Med-RF	4-ből 1 Mega-Potion
Item Scroll	Tool-RF	10 Wizard Stone	Turtle Shell	GFABl Med-RF	10-ből 1 Orihalcon
Jet Engine	Forbid Med-RF	50-ből 1 Spd Up		Tool-RF	10 Protect Stone
	GFABl Med-RF	10-ből 1 Rocket Engine	Venom Fang	Ammo-RF	20 Dark Ammo
	Forbid Mag-RF	1 Vit Up		ST Med-RF	10 Antidote
Knight's Code	Ammo-RF	5 Pulse Ammo	Vit Up	GFABl Med-RF	2-ből 1 Vit-J Scroll
Laser Cannon	GFRecov Med-RF	2 G-Returner	Vit-J Scroll	GFABl Med-RF	10-ből 1 Orihalcon
Life Ring	Recov Med-RF	2 Phoenix Down	Whisper	GFABl Med-RF	100-ből 1 Healing Ring
	GFABl Med-RF	100-ből 1 Accelerator		GFRecov Med-RF	4 G-Hi-Potion
Lightweight	GFABl Med-RF	2-ből 1 Luck-J Scroll	X-Potion	Tool-RF	1 Cottage
Luck Up	GFABl Med-RF	1 Luck Up	Zombie Powder	Med LVL Up	3-ből 1 Mega-Potion
Luck-J Scroll	Forbid Med-RF	2-ből 1 Mag-J Scroll		ST Med-RF	3 Holy Water
Mag Up	GFABl Med-RF				



## Tárgyak átváltoztatása varázslattá az Ability menüben GF tulajdonságokkal

Tárgy neve	Ref képesség	mi lesz belőle	Tárgy neve	Ref képesség	mi lesz belőle
Accelerator	Time Mag-RF	100 Haste	Mystery Fluid	ST Mag-RF	10 MeltDown
Aegis Amulet	Time Mag-RF	100 Haste	Magic Stone	F Mag-RF	5 Fira
Antidote	ST Mag-RF	1 Bio		I Mag-RF	5 Blizzara
Aura Stone	Supt Mag-RF	1 Aura		L Mag-RF	5 Cura
Barrier	Supt Mag-RF	40 Shell		ST Mag-RF	5 Berzerk
Betrayal Sowrd	ST Mag-RF	20 Confuse		Supt Mag-RF	5 Dispel
Black Hole	Time Mag-RF	30 Demi		T Mag-RF	5 Thundara
Bomb Fragment	F Mag-RF	20 Fira		Time Mag-RF	5 Haste
Bomb Spirit	F Mag-RF	100 Firaga	North Wind	I Mag-RF	20 Blizzaga
Chef's Knife	L Mag-RF	30 Death	Ochu Tentacle	ST Mag-RF	30 Blind
Cockatrice Pinion	ST Mag-RF	20 Break	Phoenix Pinion	F Mag-RF	100 Firaga
Coral Fragment	T Mag-RF	20 Thundara	Phoenix Spirit	F Mag-RF	100 Firaga
Cottage	L Mag-RF	20 Curaga		L Mag-RF	100 Full-Life
Curse Spike	ST Mag-RF	10 Pain	Protect Stone	Supt Mag-RF	1 Protect
Dark Matter	Forbid Mag-RF	100 Ultima	Pulse Ammo	Forbid Mag-RF	5 Ultima
Dead Spirit	L Mag-RF	20 Death	Red Fang	F Mag-RF	20 Firaga
Dino Bone	Time Mag-RF	20 Quake	Regen Ring	L Mag-RF	20 Full-Life
Dragon Fang	Supt Mag-RF	20 Esuna	Remedy	Supt Mag-RF	5 Esuna
Dragon Fin	Time Mag-RF	20 Double	Rocket Engine	Time Mag-RF	50 Triple
Dragon Skin	Supt Mag-RF	20 Reflect	Rune Armet	Supt Mag-RF	40 Shell
Dynamo Stone	T Mag-RF	20 Thundaga	Samantha Soul	Time Mag-RF	60 Triple
Echo Screen	ST Mag-RF	2 Silence	Saw Blade	L Mag-RF	10 Death
Energy Crystal	Forbid Mag-RF	3 Ultima		Supt Mag-RF	20 Dispel
Eye Drop	ST Mag-RF	1 Blind	Shear Feather	T Mag-RF	20 Aero
Fish Fin	I Mag-RF	20 Water	Shell Stone	Supt Mag-RF	1 Shell
Flare Stone	F Mag-RF	1 Flare	Silence Powder	ST Mag-RF	20 Silence
Fury Fragment	Supt Mag-RF	5 Aura	Sleep Powder	ST Mag-RF	20 Sleep
Giant's Ring	Supt Mag-RF	60 Protect	Spider Web	Time Mag-RF	20 Slow
Glow Curtain	Supt Mag-RF	100 Reflect	Star Fragment	Forbid Mag-RF	5 Meteor
Healing Mail	L Mag-RF	20 Curaga	Steel Curtain	Supt Mag-RF	100 Protect
Healing Ring	L Mag-RF	100 Curaga	Steel Orb	Time Mag-RF	15 Demi
Healing Water	L Mag-RF	20 Cura	Steel Pipe	ST Mag-RF	20 Berzerk
Holy Stone	L Mag-RF	1 Holy	Tent	L Mag-RF	10 Cura
Holy Water	L Mag-RF	2 Zombie	Three-Stars	Time Mag-RF	100 Triple
Inferno Fang	F Mag-RF	20 Flare	Turtle Shell	Supt Mag-RF	20 Protect
Life Ring	L Mag-RF	20 Life	Ultima Stone	Forbid Mag-RF	1 Ultima
Lightweight	Time Mag-RF	20 Haste	Vampire Fang	Supt Mag-RF	20 Drain
M-Stone Piece	F Mag-RF	5 Fire	Venom Fang	ST Mag-RF	20 Bio
	I Mag-RF	5 Blizzard	Water Crystal	I Mag-RF	50 Water
	L Mag-RF	5 Cure	Whisper	L Mag-RF	50 Curaga
	ST Mag-RF	5 Silence	Windmill	T Mag-RF	20 Tornado
	Supt Mag-RF	5 Esuna	Wizard Stone	F Mag-RF	5 Firaga
	T Mag-RF	5 Thunder		I Mag-RF	5 Blizzaga
	Time Mag-RF	5 Slow		L Mag-RF	5 Curaga
Malboro Tentacle	ST Mag-RF	40 Bio		ST Mag-RF	5 Bio
Med Kit	Supt Mag-RF	100 Esuna		Supt Mag-RF	20 Dispel
Meteor Stone	Forbid Mag-RF	1 Meteor		T Mag-RF	5 Thundaga
Mesmerize Blade	L Mag-RF	20 Regen		Time Mag-RF	5 Stop
Moon Stone	L Mag-RF	20 Holy	Zombie Powder	ST Med-RF	20 Zombie

### Ritka kártyák :

A játékban a 8-9. szintű GF és 10. szintű player kártyák meglehetősen ritkának számítanak, lévén csak egy belőlük. (Bár ez így pontosan nem igaz: a vasútállomásnál találkozunk a Kártyakirálynővel, aki egyrészt 30.000 Gilért elmondja az összes létező szabályt, továbbá ha olyan kártyát veszünk ellene egy partiban, amit nem ismert, legyártat még egyet belőle, és ha valakinek ez a perverzítése, később visszanyerheti tőle mindkettőt.)

### GF 8 kártyák:

**Chubby Chocobo:** A kártyakirálynő egyik küldetése során nyerhetjük el a Kert könyvtára előtt üldögélő tanonctól.  
**Angelo:** Wattstól lehet lenyúlni, a vonat jelenet előtt.

**Gilgamesh:** A Balamb Garden kártyaklubjában meg kell vernünk összesen hat játékost, és a Kingtől tudjuk elnyerni.

**Mini Mog:** A Kert halljában tudjuk az egyik tréningruhas fickótól elnyerni.

**Chicobo:** Ez is egy külön küldetés. Először az összes Chocobo-erdőben meg kell oldanunk a feladatokat, majd a Chocobo Szentélyben kapjuk meg a kártyát.

**Quezacotl:** Dobe polgármestertől lehet elnyerni a Fisherman's Horizonson.

**Shiva:** Amikor a fehér SeeD-hajón újra találkozunk a Forest Owls tagjaival, a Girl Next Door című pomóújságért cserélhetjük el velük.

**Ifrit:** Automatikusan hozzánk kerül, miután levertük Ifritet.

**Siren:** Dolletban a kocsmárosról tudjuk

elnyerni, miután az első elvesztett partja után a hátsó helyiségben ismét legyőzzük.

**Sacred:** Automatikusan hozzánk kerül, miután levertük a két testvért az Ismeretlen Király sírjában.

**Minotaur:** lásd az előbbit.

### GF 9 kártyák:

**Carbuncle:** Ezt is a kártyaklub-alküldetésben lehet beszerezni a Heart nevű arctól a Kertben.

**Diablos:** Automatikusan hozzánk kerül, miután megidéztük és levertük Diablost.

**Leviathan:** Ezt a kártyaklub Joker nevű tagjától tudjuk elvenni.

**Odin:** Automatikusan hozzánk kerül, miután a Centra Ruinsban levertük Odint.

**Pandemonia:** Ezt Balambban a hotel

tulajdonosától tudjuk elnyerni, akkor amikor a GF-et is ellopjuk Fujintól.

**Cerberus:** Automatikusan hozzánk kerül, miután a Kert "alagsorában botorkálva leverjük ezt a GF-et.

**Alexander:** A harmadik CD-n az ürálomáson tudjuk elnyerni a Piet nevű arctól.

**Phoenix:** A harmadik CD-n Estharban tudjuk elnyerni az elnöki palotának abban a szobájában, ahol első itjtártunkkor várakoznunk kellett.

**Bahamut:** Automatikusan hozzánk kerül, miután a Deep See Research-szigeten levertük Bahamutot.

**Doomtrain:** A timberi kocsmáros rejtegeti.

**Eden:** Ugyanazon a Deep See Research-szigeten, ahol Bahamutot leverjük, a lejáróban a rejtvény megfejtése



## Fegyver-upgrade a Junk Shopokban

Fegyver neve	elkészítéshez szükséges tárgyak
Squall fegyverei	
Revolver	6 M-Stone Piece, 2 Screw
Shear Trigger	1 Steel Pipe, 4 Screw
Cutting Trigger	1 Mesmerize Blade, 8 Screw
Flame Saber	1 Betrayal Sword, 1 Turtle Shell, 4 Screw
Twin Lance	1 Dino Bone, 2 Red Fang, 12 Screw
Punishment	1 Chef's Knife, 2 Star Fragment, 1 Turtle Shell, 8 Screw
Lion Heart	1 Adamantine, 4 Dragon Fang, 12 Pulse Ammo
Rinoa fegyverei	
Pinwheel	3 M-Stone Piece
Valkyrie	1 Shear Feather, 1 Magic Stone
Rising Sun	1 Saw Blade, 8 Screw
Cardinal	1 Cockatrice Pinion, 1 Mesmerize Blade, 1 Sharp Spike
Shooting Star	2 Windmill, 1 Regen Ring, 1 Force Armlet, 2 Energy Crystal
Zell fegyverei	
Metal Knuckle	1 Fish Fin, 4 M-Stone Piece
Maverick	1 Dragon Fin, 1 Spider Web
Gauntlet	1 Dragon Skin, 1 Fury Fragment
Elgeiz	1 Adamantine, 4 Dragon Skin, 1 Fury Fragment
Quistis fegyverei	
Chain Whip	2 M-Stone Piece, 1 Spider Web
Slaying Tail	2 M-Stone Piece, 1 Sharp Spike
Red Scorpion	2 Ochre Tentacle, 2 Dragon Skin
Save the Queen	2 Marlboro Tentacle, 4 Sharp Spike, 4 Energy Crystal
Selphie fegyverei	
Flail	2 M-Stone Piece, 1 Bomb Fragment
Morning Star	2 Steel Orb, 2 Sharp Spike
Crescent Wish	1 Inferno Fang, 1 Life Ring, 4 Sharp Spike
Strange Vision	1 Adamantine, 3 Star Fragment, 2 Curse Spike
Irvine fegyverei	
Vallant	1 Steel Pipe, 4 Screw
Ulysses	1 Steel Pipe, 1 Bomb Fragment, 2 Screw
Bismarck	2 Steel pipe, 4 Dynamo Stone, 8 Screw
Exeter	2 Dino Bone, 1 Moon Stone, 2 Star Fragment, 18 Screw

után le kell vernünk az Ultima Weapont, akitől a kártyát is megkapjuk, ha a GF-et sikerült elszívunk tőle. A leverésében azért lesz némi bonyodalom, lévén ez a játék legerősebb karaktere...

## Player 10 kártyák:

**Ward:** Dr. Odine-t, a kissé lökött keleti "tudóst" kell lekártyáznunk ezért a lapért.

**Kiros:** Deling Cityben a shopok mellett lehet elnyerni egy fickótól.

**Laguna:** ? (Valahol azt olvastuk, hogy Ellonától lehetne megszerezni a holdbázison.)

**Selphie:** A Trabia Garden-beli haverjai egyikénél van, akikkel oly vidám társalgásba merült.

**Quistis:** Ezt két helyen is el lehet nyerni a Kertben (vagy-vagy). Vagy a Quistis-

grúpiék (tanítványok) egyikétől, vagy pedig a Cafeteriában az asztalnál ülő fickótól.

**Irvine:** Az ő kártyáját a Fisherman's Horizonson tudjuk elnyerni Flotól.

**Zell:** Zell Balambban lakik, ahol a kedves mamájával zsonglázva tehetünk szert a kártyájára (bár csak negyedszerre volt hajlandó előhúzni)

**Rinoa:** ?

**Edea:** Edeanál van, és a házában lehet elnyerni tőle a 3. CD-n. Kicsit idegesítő játék, mert nagyon jó lapok vannak nála.

**Seifer:** Cidtól tudjuk elnyerni Edea házában, miután kedves felesége kigyógyult megszállottságából.

**Squall:** Lagunánál van. Akkor tudjuk elnyerni tőle, amikor ő is felszáll velünk a Ragnarokra.

## Elementál támadások/védekezések

Varázslat neve	elem	támadás % növelése	védekezés % növelése
Aero	levegő	0,8	0,8
Bio	méreg	1	1,5
Blizzaga	jég	1	1,5
Blizzara	jég	0,8	0,8
Blizzard	jég	0,5	0,5
Fira	tűz	0,8	0,8
Firaga	tűz	1	1,5
Fire	tűz	0,5	0,5
Flare	villám, tűz, jég	-	0,8
Float	föld	-	0,5
Full-Life	az összes	-	0,4
Holy	szent	1	2
Life	az összes	-	0,3
Meteor	föld, levegő	-	1,5
Protect	villám, tűz, jég	-	0,2
Quake	föld	1	2
Shell	az összes	-	0,2
Thundaga	villám	1	1,5
Thundara	villám	0,8	0,8
Thunder	villám	0,5	0,5
Tornado	levegő	1	2
Ultima	az összes	-	1
Water	víz	1	1,5

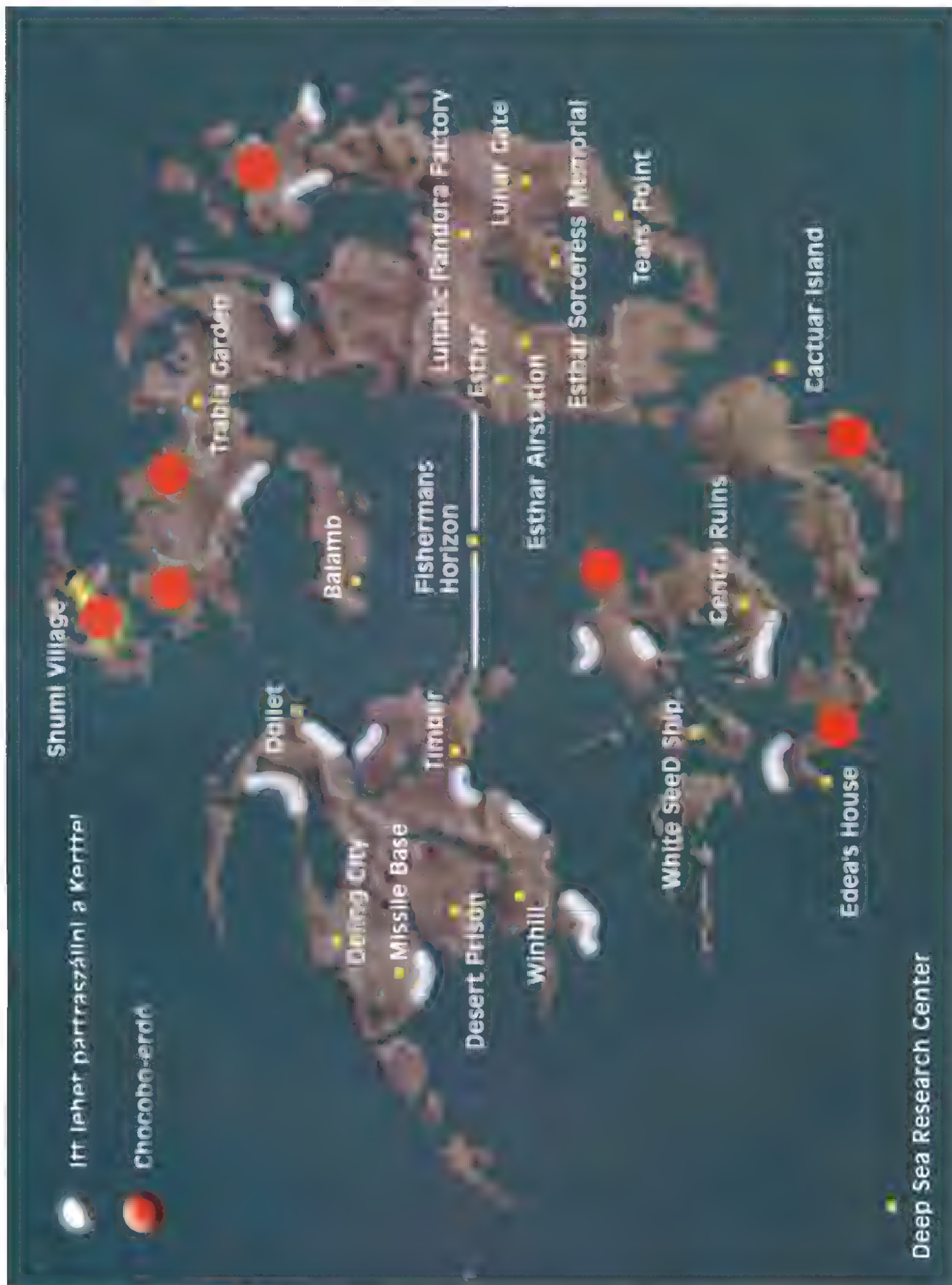
## Státusz támadások/védekezések

Varázslat neve	státuszt	támadás plusz	védelem plusz
Confuse	Confusion	1	1
Silence	Silence	1	1
Stop	Stop	1	1
Slow	Slow	1	1
Sleep	Sleep	1	1
Zombie	Zombie	1	1
Death	Death	1	1
Drain	Absorb HP	1	0,5
Berserk	Berserk	1	1
Bio	Poison	1	1
Blind	Darkness	1	1
Break	Petrify	1	1
Pain	Poison, Darkness, Silence, Curse	1	1
Full-Life	Death	-	0,4
Esuna	Poison, Petrify, Darkness, Berserk, Slow, Silence, Sleep, Stop, Curse,	-	0,2
Confusion			
Aura	Curse	-	2
Dispel	Absorb HP	-	0,5
Holy	Death, Absorb HP, Confusion, Zombie, Sleep, Curse, Berserk, Poison	-	0,4
Reflect	Poison, Petrify, Darkness, Confusion, Silence, Berserk, Slow, Stop, Sleep	-	0,25
Life	Death	-	0,2

## Boostolható GF-ek

GF	boostolási idő	maximális sebzésszorító
Quezacotl	13,3 sec	180 %
Shiva	12,9 sec	180 %
Ifrit	13,0 sec	180 %
Siren	17,6 sec	200 %
Brothers	19,3 sec	220 %
Leviathan	21,4 sec	230 %
Pandemona	22,8 sec	240 %
Alexander	22,1 sec	230 %
Doomtrain	22,9 sec	240 %
Bahamut	22,1 sec	230 %
Tonberry	14,0 sec	190 %
Eden	72,6 sec	250 %







## Pár szó a GF-ekről

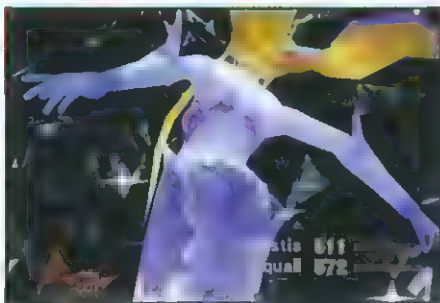
Az alábbiakban egy kicsit körbejárjuk mágikus lényeink háza táját (vagy legalábbis elkezdjük), de mivel csak "beszerzésüket" és speciális, egyéni tulajdonságaikat vesszük szemügyre, külön nem térünk ki azokra, amelyek legtöbbjükkel előfordulnak: általános junction-képességekre (HP-J, ElemDef-J... stb), idézés gyorsításra (SumMag), a HP-javító abilitykre (HP+20%) és a tárgyakat/varázslatokat átalakító RF-tulajdonságokra. Ezek egyrészt valószínűleg egyértelműek, másrészt az előző oldalak táblázataiban már részletesen foglalkoztunk velük. Nyilván mindenki azt taníttatja velük (legcélsebb először is a Boostot), amire szükség van, szintugránál viszont nem árt rájuk nézni, mert önmaguktól rendszerint a legkevésbé szükségeset fogják kinézni maguknak. Jó ötlet, ha mindig az aktív parti három karakterenél vannak elosztva (játékoscserenél meg egyszerűen átsöpörjük az hozzá az összeset junctionostól-mindenestől). Szintén nem árt figyelni a kompatibilitásokra, azaz egy karakterhez ne kerüljön két teljesen ellentétes (például Shiva és Ifrit, mert idézésükkel a másikkal való kompatibilitást rontjuk (lassabban jönnek elő), továbbá lehetőség szerint ne használjunk a GF-ekkel ellentétes elementálhoz tartozó mágiát (még elementál támadásnak belinkelve se).

A GF-ek minden egyes harc után bizonyos mennyiségű AP-t kapnak, amellyel a karakterekhez hasonlóan majd idővel szépen ugrálják a szinteket. Ez egyrészt magabb HP-t, nagyobb támadást, továbbá rendszerint valamilyen új tanulható képességet jelent. A HP meglétéből adódik, hogy harcban őket is ugyanúgy kiüthetik (ha idézés közben támad az ellenfél, akkor ők fognak sebződni), így tehát nem árt nemcsak a karaktereinket, hanem a GF-eket gyógyító/újraélesztő tárgyakból is betáraznunk a shopokban.

Egy GF összesen 40 féle képességet tud megtanulni. A parti vége felé ebből jónéhány teljesen feleslegessé válik. Ilyenkor Shopokban vásárolhatunk (esetleg csatákban nyerhetünk/tálálhatunk) olyan tárgyakat, amellyel a GF elfelejthet egy megtanult képességet, egyes ritka tárgyakkal pedig újabb hasznosakat tehetünk nála tanulhatóvá.

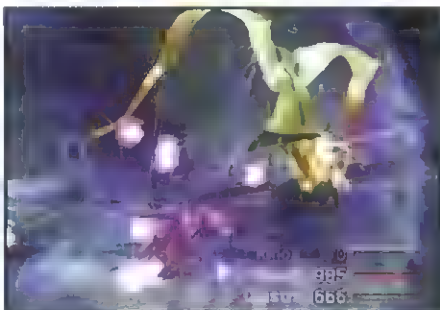
### Shiva

Az első alapGF-ünk, amelyet rögtön a játék elején felvehetünk az osztályteremben (vagy Quistis adja oda, ha a kertet elhagyva szóba elegyedünk vele). Diamond Dust nevű támadásának keretében Titanic-riasztó méretű jéghegyeket hajgál az ellenfelekre, több-kevesebb sikerrel. (Inkább az előbbi, mert rendszerint elég kevés lény immunis erre az elementálra.) Tanulható junctionjei teljesen átlagosak, viszont jó sok van neki. Az Elem-Atk-J és az ElemDefx2 miatt Squallnál a helye (így főhősünknek mielőbb valamilyen támadást lehet tenni Gunblade-jére, tovább védhetjük is elementálok ellen). Speciális képessége, hogy megtanulhatja a Doom parancsot, amelyet a menüből használva roppant üdvös dolgok történnek: a célpont azonnal kinyírnak. Az egyetlen szépség-hibája, hogy a dolog csak kisebb szörnyek ellen működik, amelyet sima támadásokkal is megennénk reggelire.



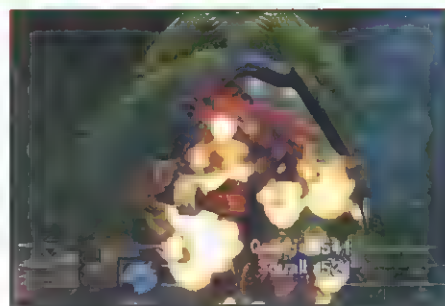
### Quezacoti

A kettes számú kezdőGF, ami úgy fest mint egy irdatlan méretű konyhakerti nő-vény. Elementálja a Lightning, így Thunder Storm nevű támadásában kiosztott villámok ideális eszközül szolgálnak majd a különféle gépi ellenfelek és robotok ellen, de a víz elementálhoz tartozók sem különösebben rajonganak érte. Shivához hasonló junctionjei vannak (ElemAtk-J és ElemDefx2 is fog tudni), tehát a parti 2. számú emberkéjénél célszerű állomásoztatni. Kártya ügyekben a fő illetékes GF-ünk. Egyrészt megtanulhatja a menüből használható Card parancsot: ennek hatására az éppen pófozott ellen minden további nélkül kártyalappá változik, mi pedig szépen elsüllyesztjük a paklinkba. (Erősebb ellenfeleknél ez már csak akkor működik, ha azok alaposan le vannak már verve, főellen-ségeknél pedig gyakorlatilag soha.) Ennél sokkal hasznosabb tanulható képessége a Card Mod, amelynek segítségével a főmenü Ability pontjában a meglévő kártyalapjainkat az "erejüknek" megfelelően értékes tárgyakká alakíthatjuk át. (Id a táblázatot korábban.)



### Ifrit

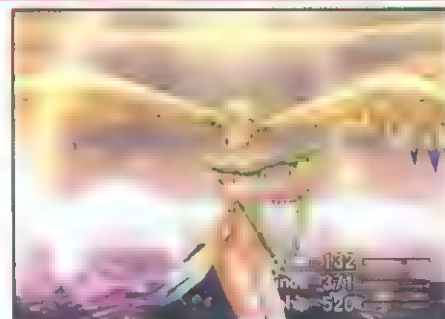
A játék kezdetén Squall egyik vizsgálja az, hogy lepofozza a Fire Cavernben lakozó Ifrit komát, ahova Quistis is elkíséri. A hely a Kert közvetlen közelében fekszik, nem lesz különösebben nehéz odatalálni. A barlang bejáratánál két barátságatlan "Kertfenntartó" érdeklődik, hogy hány perc alatt akarjuk végrehajtani a küldetést, kevésbé mazochisták nyilván nem a 10-et fogják választani. Ha mégis, akkor viszont jobban teszik, ha a barlangban bókászva a véletlenszerű harcokból elszaladnak, mert az egy kicsit szűkös idő lesz. Ifrit elementálja a tűz, és a leverése valószínűleg nem fog különösebb gondot okozni, ha Shivával és a környékbeli szörnyektől bőven beszerezhető Thunderekekkel csapkodjuk. Miután lepofoztuk, beáll hozzánk GF-nek.



Hellfire támadásával elsőrangúan pirongatja majd a jég elementállal rendelkező ellenfeleket. Tanulható képességei majdnem teljesen megegyeznek Shivával és Quetzivel, tehát a parti 3. leendő emberéhez kívánczik. Speciális parancsa a nem különösebben hasznos Mad Rush, amellyel egyszerre varázsolunk a parti összes tagjára, Berserket, Haste-et és Protectet a parti összes karakterére: hátradőlhetünk és kényelmesen figyelhetjük, amint megpróbálják fizikai támadásokkal szétcincálni az ellenfelet. A cinkes csak az, ha az valamilyen mókásabb varázslatot ver rajtuk, mert Berserkben már nem mi irányítjuk a karaktert, tehát nem tudjuk gyógyítani sem őket.

### Siren

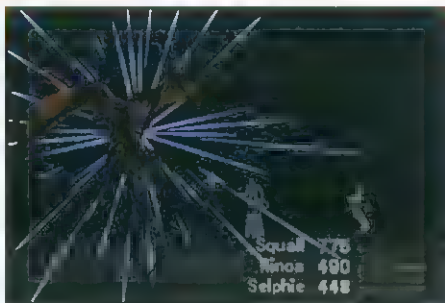
Dollet kommunikációs tornyának tetején tudjuk Elvoretől Draw-val elszívni. A lágyan lantozó hölgynek elementálja nincs, viszont a Silent Voice nevű támadása státusz támadás, nevezetesen Silence: ugyan sokat nem sebez, a nagyon varázslós kedvükben levő ellenfelek ettől szépen befogják a szájukat. Szintén roppant kellemes tanulható tulajdonsága az ST-Atk-J és Def-Jx2, azaz státusztámadásokat, illetve az ellenük való védekezést lehet junctionolni a gazdájához (szintén Squallhoz kívánczik). Speciális tanulható parancsa a Treatment, amely letakarítja egy karakterről egy státusztámadás negatív eredményét, továbbá kifejleszthet egy abilityt is, amelyet egy karakterhez belinkelve láthatóvá válnak az addig rejtett Draw Pontok is.





## Diablos

Miután a csapat második küldetésére indulna Timber vidám városába, a Kert előterében megtartott szóbeli eligazításon Headmaster Cid még szórakozottan Squall kezébe nyom valami apróságot. Aladdin lámpáját, illetve még annál is sokkal súlyosabb dolgot, amiről a tárgylistánban roppant szűkszavú haszná-



lati utasítás is intézkedik: "Mentsd ki az állást, mielőtt kinyitnád!" Ez egy nagyon hasznos tanács, ami azonnal kiderül, mielőtt kinyitottuk. (Nem muszáj azonnal! Sőt, bőven ráér bármédig, amíg betápolunk különböző védő/gyógyító/újraélesztő varázslatokkal/lötyökkell!) A cuccból ugyanis előkecmereg a morcos Diablos, aki roppant elégedetten, hogy már megint valami jöttment zavarja erről a szomorú létsíkról. Ő a játék egyik legkeményebb ellenfele (már eleve úgy van beállítva a szintje, hogy vért izzadj, míg levered), tehát célszerű már azonnal a védővarázslatok eldurrogtatásával, gyorsítással és hasonlókkal kezdeni a csatát. Diablos Gravis névű támadása kimondottan idegesítő, az pedig nemkülönben, hogy előszeretettel durrogtatja a Demi varázslatokat, amelyek rossz szokása, hogy levernek 25% HP-t. A GF-ek gyakorlatilag hatástalanok ellene, a limiteken kívül az egyetlen járható út a győzelem felé az, hogy a bevédekezés után minden felgyorsított karakterrel nekiállunk Demit Draw-olni tőle és azonnal vissza is castoljuk rá (közben meg őrlött módon gyógyítjuk magunkat). A Draw négyből egyszer ha sikerrel jár, akkor viszont 3-4.000 HP-kezt út rajta, aminek a végén már fizikai támadással is elintézhető. Ha leverjük beáll, hozzánk – szert tettünk a játék egyik legbajosabb GF-ére

Elementálja nincs, és – ahhoz képest, hogy milyen nehéz lepofozni – a játék elején tulajdonképpen egész kicsiket sebez Dark Messenger névű támadásával. Sokkal kisebbeket, mint a többiek. Azonban a támadása villámgyorsan nő (minél maga-



sabb a szintje, annál nagyobb százalékokat ver le), ráadásul elsőosztályú a hozzá hasonlóan őrdögi kreatúrák ellen (Tonberry, Ruby Dragon, stb.), amelyekre rendszerint 9.999-kezt fog ráboksolni.

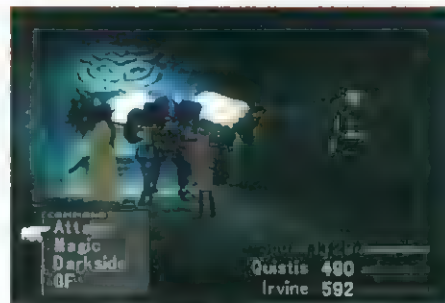
Ugyancsak mókás képességeket lehet fejleszteni vele. Alapból tudja az Abilityx3-at, továbbá a 20

és 40 mellett tanulhat HP+80%-ot. Speciális parancslehetősége a Darkside, amelynél a karakter eredeti támadásának a háromszorosát sebz, cserébe a HP-jának a 10%-áért. Hogy ez mennyire hasznos, ki-ki döntse el maga, azont viszont nem lesz vita, hogy a Mug parancsa NAGYON. Ezt hozzárendelve a karakter fegyveréhez, a támadása (elementállal és státuszokkal egyetemben) ugyanakkorát sebez, mint rendes esetben – csak közben még ellopkodja az ellenfélénél levő tárgyakat is (amelyeket csak véletlenül kapnánk meg csata után). Így egy pár RF-képességgel idővel megoldódnak a shopbajáró gondjaink: a lopott cuccból előállítjuk a cuccokat saját magunk. Ugyancsak roppant kellemes képesség, az Enchalf és az EncNone, ami a felére, illetve nullára redukálja a kisebb szörnyekkel való véletlen találkozásokat a vadonban és egyéb zűrös helyeken. (Bár az utóbbit tápolási célokból nem szoktam használni.)



## Brothers

Az első CD vége felé őrdögi konspirációkba keveredünk: be kell jutnunk egy galád galbád tábornokhoz, aki szörnyű összeesküvéseket sző a gonosz Edea elvesztésére, és mellesleg Rinoa apja. Az aytájában posztoló ór azonban elállja az utat, és különböző mókás dolgokat kér tőlünk. Például azt,



hogy ugorjunk el az Ismeretlen Király sírába, és ott nézzünk már meg egy számot neki. A cselekmény fő vonalához ez tartozik, de ha már úgyis arra járunk, akkor egy füst alatt fel lehet szedni egy (pontosabban két) GF-et. Az őrtől lehet venni egy térképet is a "labirintushoz", ami csak tűnik annak – pont úgy néz ki, mint egy malomtábla, csak a pálya van olyan mókásan ferdülő folyosókkal kiképezve, hogy úgy érezzük, mintha körbe-körbe járnánk: a középső része (pont szemben a bejáratnál) egyelőre zárva van, a jobb oldali részen levőben pedig egy zordon kék lényt találunk egy nagy szöges buzogánnyal. Ez Minotaur, akit vagy lehetetlen levérni vagy nagyon könnyű: utóbbi változatnál az ember kiszúrja, hogy föld az elementálja, és egy Floattal megrepteti. (Amíg a földön van, mindig másodpercek alatt maximumra gyógyítja magát.) Miután lecsaptuk, a fennmaradó két oldal (egy volt ez, egy meg a bejárat) kell aktiválnunk két "kapcsolt", hogy bejussunk a középső részre, ahol ismét találkozunk Minóval, viszont most már ordítva hívja

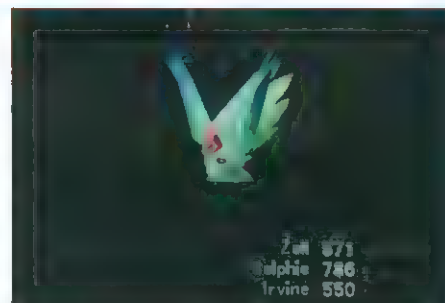


segítségül a bátyját, aki mellesleg negyedakkora, mint ő. Most már ketten vannak, kettőt kell repletetni, de szintén nem lehet nagy gond velük. Elpáholásuk után megjelenik az Ismeretlen Király is, ők meg beállnak hozzánk GF-nek. Habár a videójuk az egyik legmókásabb az egész játékban, támadásra külö-

nősebben nem alkalmasak, viszont egyből tudják a HP+80%-ot, tehát azonnal mentek Squallhoz. Két egyéni parancsot fejleszthetünk velük, a Defendet és a Covert. Az előbbi használva a karakter a következő támadásáig fizikai támadással szemben tökéletesen védett, a mágia pedig csak 50%-ot sebez rajta – az utóbbi ugyanez, csak a parti egy másik karakterén. Ennél azért jóval hasznosabb parancsokra is lehet pazarolni a parancsmenü négy helyének egyikét – de a HP+80% az nagyon baba!

## Carbuncle

Rinoa sikertelen "merénylete" után Edea átveszi a hatalmat a város felett, és midőn távozik a szószékként szolgáló erkélyről, megleveníti az azt díszítő kőszarkányokat. Miután a Squall-Irvine páros megérkezik Rinoa kiszabadítására, pofozkodnunk is kell egyet velük, és az egyik ilyen



Iguionból tudjuk Draw-val elszívni Carbuncle GF-ünket. A megidézés utáni "támadás" igazán szívet melengelő: a támadás ugyanis abból áll, hogy a parti minden tagjára ráküld egy Reflectet, azaz ha az ellenfél csak mágikus támadást tud ellenünk indítani (mint pl. hamarosan Edea) Dispellet előbb szépen le kell szedegetnie a pajzsokat – addig viszont kap a nyakára. (Az egy más kérdés, hogy mondjuk a gyógyító varázslatokat is visszaveri, de ezeket meg lehet oldani Item-menüből is.) A szokásos cuccokon kívül két igen fontos abilitást is megtanulhat a kicsike: az Auto-Reflectet, amit a karakterhez belinkelve automatikusan egy Reflecttel indul csatába, továbbá a Countert, mikor is sérülés után automatikusan visszatámad. Szóval neve ellenére is nagyon kellemes kis védőGF Carbuncle barátunk. Ha valakinek ennyi még nem volna elég, akkor tud még ST-Atk-J-t és ST-Def-J-t, tanulhat Vit+40%-ot, továbbá fejleszthetünk vele Vit bonust is, ami folyamatosan adja a gazdájának a Vitality tulajdonságához minden egyes szintugrásnál.



## Leviathan

Amikor a Kertben kitör a lázadás, és Squall irányíthatóvá teszi végre az ideoda repkedő épületet, magához rendeli Norg, a Garden Master. Természetesen ezt a nagy Shumi disznót is fel kell pófoznunk, de mindenekeelőtt töltszívhatjuk el Draw-val Leviathant is. A Tsunami nevű támadása a nevéhez



hűen egy hatalmas szököár, amely hatalmasakat sebez a víz elementálra hálkís ellenfeleken – milyen kár, hogy olyan csak nagyon kevés van... Ő is inkább védekező GF, már csak fejleszthető képességei miatt is. Az Auto-Potion ability hatására például az ezt használó karakter automatikusan gyógyítja magát valamilyen tárggyal (lépésen kívül, persze), ha úgy hozza a balsorsa. Ennél sokkal fontosabb viszont a parancsként kifejleszthető Recover, amely a játék egyik leghasznosabb parancsa: egyenértékű a Full-Life varázslattal, vagyis egy kiűtött karaktert maximális HP-val éleszt újra – amire a játék utolsó szakaszában igencsak nagy szüksége lesz mindenkinek! A legnagyobb előnye a cuccnak (már azon kívül, hogy nem fogyasztja a nyilván belinkelt Full-Life-okat), hogy Silence státuszban is lehet használni, amit egyébként előszeretettel szoktak népeinkre ráverni.

## Chocobo

A Final Fantasy-rajongók nyilván már epedve várják a pillanatot, amikor Chocobo-hátra pattanhatnak. (Új vendégeknél: a Chocobo a sorozat részeinek állandó szereplője. Úgy néz ki, mint egy hatalmas csirke, ami roppant elégedett azzal, hogy ma nem ő lesz az ebéd. Az FF-világ szereplői a hátán lovagolnak (pontosabban: csirkególnak), azaz egyrészt közlekedési eszköz, de nyilván mindenki emlékszik még az FF7 rettenetes Chocobo versenyére is).

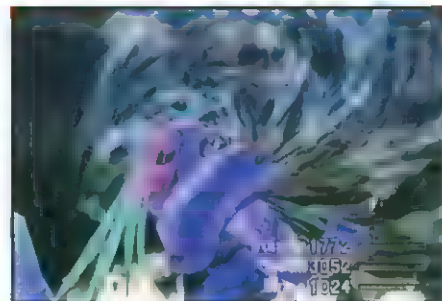


Az FF-8ban a hatalmas csirkék befogása a jellegzetes kis kupola alakú Chocobo-erdőkben történik, amelyből a világon összesen hét darab van. Miután a Kertet már tudjuk irányítani, a legkönnyebb dolgunk északon, a Shumik falva melletti erdőben lesz. Az erdőbe besétálva belebotlunk egy Chocoboyba, aki 'nomen est omen'-alapon a csurifogás jeles szakértője. A fiú 1.200 Gil fejében ellát bennünket a Chocobo-vadászat két alapvető eszközével: a Chocobo-szonárral (ez jelzi a fajlagos Chocobo-sűrűséget a környéken), valamint a csalogatóval. Utóbbi használatával minimál méretű csirkék (Chicobók) kezdenek hullani, amikor pedig csak egy marad, akkor megjelenik a dögösebb Le Grand Chocobo. Igen nagy kreténség ez kérem. Aki esetleg nem óhajtaná adrenalin szintjét efféle izgalmakkal emelni, a készülék Help Me pontjával kérheti, hogy Csokofü hozzon neki egy madárkát (3.000 Gil). A madarat kint a terepen rögtön ki is próbálhatjuk (én például azon vonultam be a shumi faluba – össze is szaladt a nép!) Mielőtt azonban nyeregbe pattannánk, a fiú az első fogásunk tiszteletére (vagy lustáknál az ő fogása öröme) megajándékoz bennünket egy kis Chicobóval. Ez a kettes számú igen nagy kreténség, ugyanis ez a kicsi szintén egy GF. A többiekől eltérően azonban nem személyhez kötődik, hanem a partihoz, az idézése pedig nem a parancsmenüből, hanem az Item paranccsal lehetséges (a Ghysahl Greens nevű tárgyat kell használnunk).

A madarat szintén lehet fejleszteni, sőt, a hírek szerint ez az egyetlen lény az FF8-ban, amely ötszámjegyűt tud sebezni. Azért mondtam, hogy a hírek szerint, mert ilyesmit mifelénk nem tapasztalt(hat)tunk. A PlayStationre tervezett játékhoz a Sony egy mókás kis pluszként mellékelte azt a lehetőséget, hogy Chocobot egy PlayStation-höz csatlakoztatható PocketStationnel lehet turbózní. Grafikai megjelenítése egy kvarcórával vagy egy monokróm zsebtelírével vetekszik, amely buszon való nyomkodásra tán nem rossz – de én egy PC-n nem óhajtok 60°40-es monokróm játékszani (tényleg annyi a felbontás!), akármennyire is bírom a Chocobo bűráját, nekem ezen az áron ne sebezgessem ötszámjegyűket. Ha valaki mégis úgy érzi, hogy enélkül nem teljes az élete, az a GF megszerzése után váltson taskot, és indítsa el a játék Start-menüjéből a Chocobo Worldöt, mert most már irányíthatja a rettenetes pixelmadarat. (Külön Save-menüje is lesz.) El tudjátok képzelni azokat a "harcokat"?!

## Pandemonia

Amikor Galbadia megszállja Balam városát, rövid ógyelgés után egy kutyus segít nekünk rábukkanni a megszállók parancsnokára, aki egyébként régi ismerős: Fujin, a renegát SeeD, aki átállt Seiferhez. Miután a hotel előtt jól levertük, odabent még egyszer szerencsénk lesz hozzá, és természetesen elmaradhatatlan párhához, Rajinhoz. Az utóbbi tudjuk elszípkázni Pandemonát. A kissé szeles természetű baba Tornado Zone nevezetű támadása ugyan nem sok vizet zavar (pontosabban ellenkezőleg: kizárólag a víz elementált zavarja), ellenben elképesztően jó cuccokat tud tanulni. A Spd-J mellett például fejleszthet St-Defx4-et (!), ami jó junction-szisztémával gyakorlatilag státusztaadás ellen sebezhetetlenné teszi a gazdáját (pontosabban ezeket egyszerűen abszorbálja). Igen kellemes ability még az Auto-Haste (a karakter már eleve dupla sebességgel indul a harcban – Squallnál se rossz, de én a gyógyítószakasznál használtam), továbbá az Expendx2-1, amire viszont a Double varázslat után duplán ellőtt varázslatokból csak egy fog fogyni. Kevésbé fontos az Alert, ami a hátbatámadásokat küszöböli ki – egyedül Bahamut szigetén jelelhet némi kellemetlenséget az ilyesfajta malőr...



## Cerberus

Vele a Galbadia Garden egyik csamokának kellős közepén fogunk találkozni. Nyugodtan heverészik (tehát nem árt megkerülni, és a túldoldalon levő pontnál menteni egyet), mert mielőtt megszólítjuk, azonnal egy csomó bajunk lesz vele. Ha nem is túlzottan erős, állandóan triplákat lö magára, és utána hármával küldi a földrengés és Thundaga varázslatait. Roppant idegesítő egy darab, vért lehet izzadni vele, ráadásul a villám nem hat rá, a szelet meg elnyeli. Miután levertük, viszont az egyik legjobb GF-ünk lesz. Minden spécit tanulhat, amit Pandemonánál csak megemléstünk (StDefx4, Expendx2-1, Auto-Haste), ami már eleve kellemes, de a legjobb az, amit idézés után művel: a parti összes tagjára lő egy Double-t és egy Triple-t, és így mi már kedvünkre varázsolgathatunk velük. Keményebb bossok elleni küzdelmet értelemeszerűen vele kell indítani.



## Alexander

A 2. CD végén ismét jön a lassan hagyománnyá váló pofozkodás a két jómadárral: Seiferrel és Edeával (sőt, az előbbivel kétszer is). A varázslónőtől tudjuk elszippantani Alexandert, aki egy hatalmas acélmonstrum. Elementálja természetesen nincs, viszont a rakétaesővel fémjelzett



Holy Judgement támadása igen alaposan arcon ver boldog-boldogtalant. (Egy jól irányított elementál támadással ugyan nem ér fel, de legalábbis az előbbiekből az utóbbiak lesznek.) A szokásos aprólékokon kívül nagyon kellemes vonása az ElemDefx4 (!), továbbá a Revive parancs, amely maximum HP-ra gyógyít egy megfáradt karaktert.

Erre a hónapra egyelőre elég lesz ennyi FF8, de készüljétek: a jövő hónapban még előtörünk pár eldugott GF-et (a legerősebbeket, aztán belecspunk a levesbe és végigküldjük. Lehet, hogy nem is lesz más az újságban...



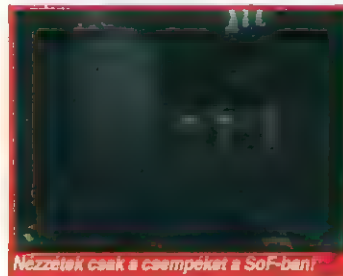
# Videó-kártyavár

## ★ Újrakeverték a videokártya-paklit

Mindannyian jogosan lehettek kíváncsiak arra, hogy mire kellene költenetek a véres verejtékkel összeszedett zsebpénzeket abban az esetben, ha jobb képet szeretnétek kapni a monitorotokon, jobb minőségben és gyorsabban szeretnétek játszani. Ebben az esetben elsősorban egy új videokártyára lesz szükség, ami

elengedhetetlen ahhoz, hogy megertheszűk, melyik kártya, illetve chip miért jó, vagy éppen miért rossz. (Azonkívül már úgylis sokat hivatkoztunk rájuk az ismeretőkben – így tehát nem árt tisztába jönni velük.) Azt előre kell bocsátani, hogy a teljesség igénye nélkül tesszük meg felsorolásunkat, hiszen a piac olyan

Ezt a feladatot hivatott elvégezni a mip-mapping.



### Per-pixel mip-mapping

Az egymás mellett álló textúrák közötti rések eltüntetésére szolgál. Ha jól működik, akkor az egymás mellett álló textúrákat egy nagy egészként érzékeljük, és nem vesszük észre az illeszkedés vonalait.

### Trilinear texture filtering

A textúrák közötti átmeneteket oldja meg a távolság függvényében. Amint közelítünk valamihez, megváltozik a sokszögre feszített textúra, de ennek nem szabad ugrásszerűen történnie, folyamatosan kell a változásnak végbemenie, hogy ne legyen észrevehető a hirtelen átmenet.

### Gouraud shading

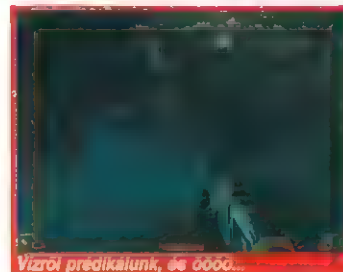
A megvilágításért felelő eljárás. Igen látványos, tehát a játékefejlesztők grafiku-



sainak egyik legkedveltebb eszköze. A textúrák színeit módosítja a megvilágítás helyének és színének megfelelően.

### Alpha blending

Az átlátszó felületek létrehozására használják. Általában az eljárás az, hogy az egymás előtt lévő, de átlátszó textú-

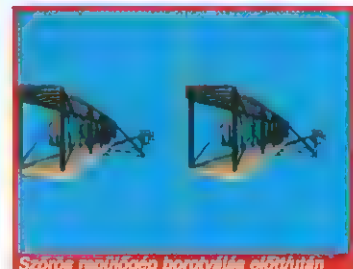


rák között valamilyen átmenetet képeznek. Ilyen például egy medence fala és a medencében lévő víz felülete.

### Anti-aliasing

A vonalak éleit simítja el, hogy ne lépcsőzetesen kövessék egymást a vonal

pontjai, azaz ne legyen a kép "kockás". Természetesen a lépcsőzetességet nem lehet elkerülni, hiszen pontokból rajzolunk ki mindent a képernyőre, de a vonal élét képesek elsimítani ezzel az eljárással, mégpedig úgy, hogy a vonal és a



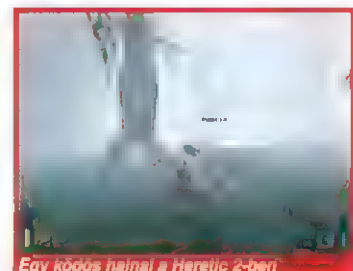
mellette álló pontok színéből egy átlagot képeznek és gyakorlatilag ezzel a színnel húznak egy másik vonalat az eredetivel párhuzamosan. Mindezt több szinten viszik végre, így szinte tökéletesen el tudják tüntetni a vonalak éleit.

### Z-puffer

A Z a harmadik tengelyét jelöli a térnek. Ez egy különálló memóriarész a videokártyán, ebben tárolják a sokszögek térbeli koordinátáit. Rajzoláskor két dolgot tehetnek. Az egyik az, hogy az összes pontot kirajzolják a képernyőre és a legtávolabbiakkal kezdik, így azokat a közeleiek felülírják és eltakarják. A másik technika az, hogy minden egyes pont kirajzolása előtt megvizsgálják, hogy van-e olyan pont, ami eltakarja azt. Ha igen, akkor már ki sem kell számolni a rá vonatkozó értékeket.

### Fog, smoke

A nevek önmagukért beszélnek: köd, illetve a füst létrehozása. Az ismert eljárás az, hogy a köd színét a távolság függvényében összekeverik a textúrák-



kal, így olyan hatást kelte, mintha elvesznének a dolgok valahol a ködben. Nagyon jó példája ennek a Turok, ahol aztán mindenhol találkozhatunk vele, ha elég messzire nézünk. A füst ehhez hasonló, csak még mozgatják is.

### Environment mapping

Hasonlóan, mint a pontok esetében, itt azt valósítják meg, hogy az egymással szomszédos textúrák hogyan hatnak egymásra.

### Lens flare

Ez ugyan egy kicsit távol áll a valóságtól, viszont azt a hatást hivatott létrehoz-

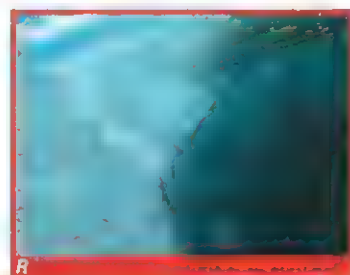


nem olcsó mulatság. Ezért szeretnénk némi útmutatást adni, hátha sikerül segítenünk a választás megkönnyítését. A dolog nem olyan könnyű, sőt az is biztos, hogy nem mindenki ért majd egyet velünk: vannak megrögzött 3Dfx-hívők ugyanúgy, ahogy vannak rendíthetetlen nVidia- vagy Matrox-rajongók is. Igyeksünk nagyjából objektíven körüljárni a témát – mindjárt kezdhethetjük is a ténnyel, hogy most csak a chipekkel foglalkozunk, ettől függetlenül az ugyanolyan grafikus chippel felszerelt kártyák teljesítménye között jelentős eltérések lehetnek. Ennek oka, hogy a grafikus processzoron kívül nagyon sok mindent találunk egy videokártyán, köztük olyan apróságokat, mint a memória vagy az AGP busszal és a processzorral kapcsolatot tartó egység. Ezeket a kártyák gyártói készítik el, illetve integrálják a kártyára, így nagyon sokféle variáció létezik belőlük. A memória mennyisége roppant sarkalatos kérdés, ettől függ, milyen felbontást illetve színmélységet képes megjeleníteni az adott videokártya. Gyakorlatilag azt mondhatjuk, hogy minél több van belőle, annál jobb. Ez persze jelentősen megráágítja a dolgot, ezért a legtöbb gyártó a gépben lévő memóriát is használja, általában ebben tárolják a kép megjelenítéséhez szükséges textúrákat, azaz a felületekre később ráhúzó mintákat. A kártyán lévő memória nagyon gyors, általában néhány nsec az elérés idejük, itt olyan adatokat tárolnak, amikkel a grafikus processzor elvégzi a szükséges műveleteket, vagyis ez a frame buffer, azaz kép puffer. Először is ismerkedjünk meg néhány 3D-ben használatos fogalommal, ez

eszeveszett sebességgel fejlődik, hogy gyakorlatilag minden hónapban írhatnak egy ugyanilyen cikket.

### Bilinear texture filtering

A monitoron megjelenő kép alaphelyzetben csak vonalak, illetve sokszögek (poligonok) sokasága lenne, ez az eljárás illeszti a képünkre, azaz a 3D objektumok vázára a textúrákat. Minden egyes



textúra tulajdonképpen egy bitmap kép, amit az adott sokszögbe "bele rajzol" az eljárás. Nyilvánvaló, hogy alapvető kérdés minden chipnél, hogy ezt milyen gyorsan képes elvégezni. A textúrák maximális mérete függ a chiptől is, a méret pedig a képminőségre van hatással – ugyanis a mérettel egyenesen arányos egy bitmap kép felbontása, tehát a minősége is. Ebben az eljárásban történik meg az egymás mellett álló pixelek egymáshoz "igazítása" is, vagyis minden egyes pont hatással van a körülötte állókra, azok színére.

### Mip-mapping

Egy-egy poligonhoz a megfelelő képminőség eléréséhez nem elég egyetlen textúrát hozzárendelni, a textúrákat a távolság függvényében változtatni kell.



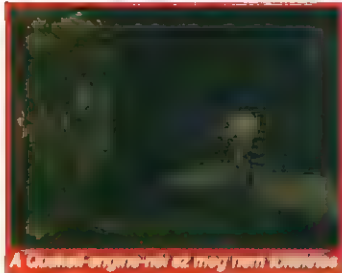
ni, amikor belenézünk a fény forrásába valamilyen optikán keresztül. Ilyenkor valamiféle "fényfolyosót", illetve fura



karkákat látunk. Szabad szemmel ugyan nem tapasztalható a dolog, de a játékokban jól néz ki.

#### Dithering

Az egymással találkozó nagyobb felületek éleit hivatott elmosni. Játékokra vetítve



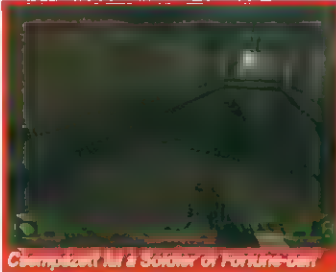
ez természetesen leginkább egy kör alakú terem vagy természetbeli helyszínek esetében érdekes.

#### Multitexturing

Bizonyos kártyák képesek arra, hogy a polygonokra nem egy, hanem két vagy több textúrát is ráhúzzanak. Ez elsősorban a kép minőségét növeli meg jelentősen, a teljesítményt viszont nagyon visszafogja.

#### Bump mapping

A különböző felületeket érdesíti, azaz a textúrától függően megváltoztatja az



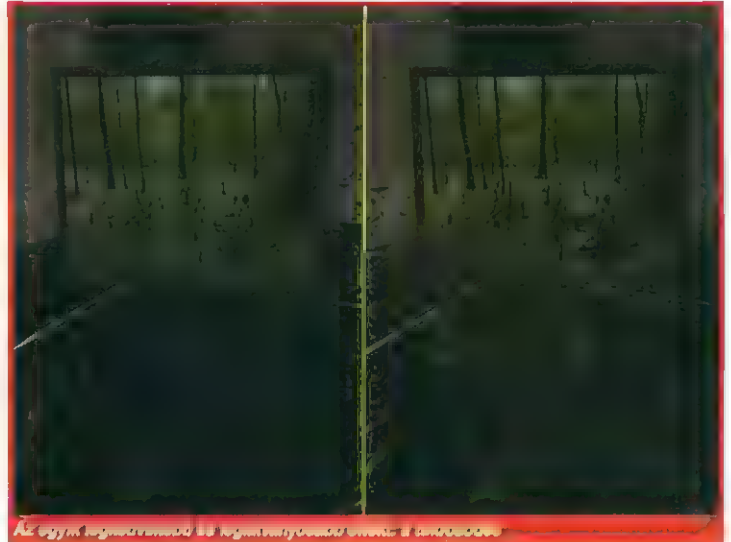
ahhoz képest függőlegesen elhelyezkedő pontokat. Így lehet egy deszka szálkás, vagy egy barlang fala rücskös.

Nagyjából ezekkel az eljárásokkal találkozhatunk egy-egy videokártya esetében, de van még néhány tényező, ami módosítja a kép megjelenítését. Ma már a videokártyák nem is kétdimenziós pontokkal dolgoznak, hanem sokkal inkább kockákkal, amikre az összes fent felsorolt eljárást ugyanúgy lehet alkalmazni. Ennek segítségével már nagyon élethű

képeket lehet rajzolni, de brutális teljesítmény szükségeltetik a használatához. Minden egyes pontnak újabb és újabb adatai jelennek meg, amikkel ugyanúgy el kell végezni minden számítási műveletet, ehhez persze gyorsabb chip, és még több memória kell. Nem véletlen, hogy a gyors videokártyák már 16, de inkább 32 MByte memóriát használnak. Ennyi egy-két éve még elég volt a teljes gépünknek a Windows 95 futtatásához is... (Ezzel ugyan lehet vitalkozni, de figyelembe véve, hogy a rendszer fejlesztői szerint elég 4 mega memória is, elég méltányo-

sak voltunk.)

És most lássuk miből élünk! Nem foglalkozunk a régebbi kártyákkal, annak ellenére, hogy természetesen megvásárolhatjuk még őket egyes helyeken. Nem hiszem, hogy van értelme egy régi Riva chipes kártyát venni, bár olcsó, jó és még mindig elérhető. Elsősorban azokkal foglalkozunk, akik az élvonalat képviselik, vagyis TNT2, TNT2 Ultra, GeForce 256, Voodoo3, G400 és Savage4. Az ilyen kártyák között árban akár négyszeres vagy ötszörös különbségeket is felfedezhetünk, már csak az a kérdés,



hogy vajon teljesítményben is ekkora-e a differenciálódás.

#### A kétarcú Savage4

A Savage4 chip az S3 cég legutóbbi próbálkozása a 3D-s piac meghódítására, a Savage 3D chip utóda, annak javított változata. Sajnos a hűdítés nem igazán sikerül, a teljesítménye eléggé elmarad a kor elvárásaitól. Sokszor még a saját drivereivel sem képes normálisan együttműködni, azok a játékok, amik megpróbálják kihasználni az előnyeiket (főleg a sokat hirdetett textúrátömörítést), sokszor lefagynak, hibáznak. Sajnos a chip nem túl gyors, a memóriát sem kezeli valami fényesen, ez a teljesítményére nagy kihatással van. Az árat figyelembe véve azonban nem feltétlenül rossz választás, de figyeljünk arra, hogy milyen gyártó kártyáját vesszük meg, a Savage4 chipet sokféleképpen lehet kihasználni, ez nagyon függ a drivertől és a hardvertől is.

#### A nagy RIVA-lis

Az nVidia TNT2 és TNT2 Ultra chipjei talán a legjobbak az ár/teljesítmény viszonyt figyelembe véve. Gyorsak, mint a szélvész, tuningolhatók (bár ez gyártó-függő) és szinte tökéletes a driverük. Utóbbit érdemes mindenképpen figyelembe vennünk, hiszen egy-egy kártya esetében sarkalatos kérdés a driver minősége. Az nVidia chipjei esetében az nagy szerencsénk, hogy a kártya gyártójától függetlenül használhatjuk az nVidia által írt alap drivert is, sőt sok esetben direkt ezt mellékelik a kártyákhoz. Azt ugyebár mindenki elismerheti, hogy a gyártónál jobb drivert valószínűleg







kevesen képesek imi. (Ezt bizonyítja az ASUS is, akik sok pluszt zsúfolnak a kártyáikba, de a driverek nem éppen a legjobbak. Természetesen a plusz dolgokat csak a saját driverével használhatjuk ki.) A chip kristálytisztá 32 bites színmélységű képet képes produkálni. Az elődnél még voltak némi hiányosságok, de ezeket kiküszöbölve egy egyszerű grafikus processzort sikerült létrehozni. Itt a képminőség és a sebesség már nem áll fordított arányosságban. Sajnos a TNT2 chipnek szüksége van egy erős processzorra is ahhoz, hogy minden tekintetben kibontakozhasson, mert egy gyengécske gépben távolról sem fogja ugyanazt a teljesítményt nyújtani, mint egy erőműben. Árban még a Voodoo 3 3000-et is képes felülmúlni, de véleményem szerint megéri a plusz költséget, hiszen gyakorlatilag kivétel nélkül minden játék támogatja.

## A Matrox-mátrix

A Matrox G400-ról nem sokat hallani, nem is teljesen jogos, hogy itt szerepelte. Elsősorban nem játékokra fejlesztették ki, de a képminősége valami félelmetes. Azoknak, akik nemcsak játszani szeretnének a gépükkel, mindenképpen számba kell venniük ezt a videokártyát is. A textúrákat olyan minőségben és sebességgel képes kezelni, hogy azt minden vetélytársa megirigyelheti. Sajnos a mozgások megjelenítésében már nem jeleskedik olyan nagyon, ezért a játékok nem szeretik annyira. A képminőség fantasztikus, de ezzel nem jár együtt a tökéletes sebesség élménye. Az ára elég magas, úgyhogy tényleg csak azoknak tudom ajánlani, akik munkára használják a számítógépüket.

## Voodoo-mágia

A Voodoo 3-at bizonyára mindenki ismeri, az egyik legelterjedtebb kártya. Ha nem is a harmadik generáció, de az elődök biztosan ott vannak valamelyik ismerősünk, barátunk gépében. Az új generációban sokat javítottak a chip képességein, de azért még így sem tud mindent. Sajnos annak ellenére, hogy 32 bites színmélységben dolgozik, a megjelenítés még most is csak 16 bittel történik. További "sajnos", hogy a textúrákat sem kezeli tökéletesen, van némi javítanivaló ezen a téren is. Ezzel szemben mind 3D-ben, mind 2D-ben a sebessége félelmetes, minden teszt mérési eredményeiben az elsők között végeznek a Voodoo-kártyák. Érdekes tény viszont,

hogy két Voodoo 2 SLI módban összekötve képes megelőzni a hámasokat... Ebben az esetben azért beszélünk többes számban, mert a gyártó több változatot is megjelenített a kártyából. Van 16 és 32 megás verziója is, sőt nemrégiben megjelent egy új változat,

programozási felület), ez a Glide. A harmadik generáció megjelenésével ezt is fejlesztették, így már 1024\*768-nál nagyobb felbontások megjelenítésére is képes. (Eleg szomorú, hogy csak az új generáció támogatja ezt...) A saját felület azért is hátrányt jelent, mert sajnos csak



amin TV tuner is található. Érdemes kipróbálni, de egyelőre ez a típus még elég drága. Talán az egyetlen olyan videokártya, aminek létezik PCI buszos változata is, a régebbi gépek tulajdonosainak ez mindenképpen jó hír. De vigyázzunk, a Voodoo-kártyák sokban támaszkodnak a gép processzorára is. Külön driverük, illetve API-juk van (Application Programming Interface, azaz

azokkal a játékokkal használhatjuk ki igazán a Voodoo-

mint a chip. Az ilyen kártyákhoz már gyakran DDR memóriákat használnak, ami kétszer olyan gyors olvasási sebességet garantál, mint a sima SG-

RAM-ok – de tovább növeli a kártya árát.



kártyák képességeit, amik külön rendelkeznek a Glide-hoz optimalizált résszel is. Az a játék, amelyik csak a Direct3D-t támogatja, közel sem olyan szép ezzel a kártyával.

## A kis drágaság

A ma kapható videokártyák között a csúcsot az nVidia csúcsprocesszora, a GeForce256 chip jelenti. Sajnos még nagyon drága, de biztos, hogy pár hónap elteltével már vezetni fogja a piacot. Sorra jelennek meg a gyártók a köré épített videokártyáikkal. Egyetlen hátránya az ára, minden másban maga mögé utasít mindenkit. Képminőség tekintetében nincs párja, sebesség terén a közélébe sem érnek a többiek. Ez a kijelentés csak akkor igaz, ha minden tekintetben kihasználjuk a kártya képességeit: 32 bites színmélységben, nagyobb felbontás esetén semmi sem képes megközelíteni a teljesítményét. Kisebb felbontásnál viszont nincs érzékelhető különbség a TNT2 Ultrához vagy a Voodoo 3-hoz képest. Ezért nem árt, ha jó monitorunk és erős gépünk van. A driver kezdetben elég gyengécske volt, de ma már ugyanolyan tökéletes,

Mindent összevetve a csúcsot a GeForce256 képviseli, de az ára miatt még egy ideig nem fogja vezetni az eladási listákat. Az ár/teljesítmény arányt figyelembe véve a Voodoo 3 felé billenhetne a mérleg nyelve, de szerintem a TNT2 Ultra a tökéletes 32 bites képmegjelenítésével jobb választás. Természetesen az egyes "vallások" fanatikus követőinek úgyis mindegy, ők azt fogják kiválasztani, amiben hisznek. Az nVidia ellenzőinek csak annyit tudok tanácsolni, hogy vessenek egy pillantást a GeForce256-ra, máris kiderül, hogy ki is vezeti a videokártyák piacát. Természetesen a Voodoo 4-5-6 is nagyon jó lesz, de azért a vaktában való lelkendezés helyett várjuk meg a pontos adatokat – na és persze az árát.

Csoki



# A honlapok holnapja

A tavalyi év rangosabb játékiállításainak (E3, ECTS) egyértelmű tanulsága volt, hogy a számítógépes játékok jövője erősen az online játékok felé néz, de legalábbis kacsintgat. CoVboy és TJ máris engedelmessé váltak a holnap hívó szavának, és munka helyett naphosszat a War II-vel, illetve az Utopiával ütik el az időt (ez meg az újság jövőjére van kihatással, de az már egy másik történet...) Ezzel együtt érdemes talán egy kicsit jobban szemügyre venni ezt a trendet, amely lassan, de bizonytalanul elérni látszik kis hazánkat is. Következésképp tehát egy kisebb összefoglaló az online játékok történetéről, fejlődéséről és jövőjéről.

## Ki mit MUD?

Az első online játékokat – akárcsak az első számítógépes játékokat – egyetemista fiatalok készítették, egyrészt, hogy tudásukat próbára tegyék, másrészt, hogy a számítógépes hálózatot szórakozásra is tudják használni. Az egyik első ismert online játékot két fiatal anglus hallgató, Richard Bartle és Roy Trubshaw programozta DEC 10-re, az Essex Universityn. Az 1978-as program Multi User Dungeon (MUD, szabad fordításban kb. "jobb szereplős labirintus") névre hallgatott, és műfajára nézve egy igen primitív RPG volt, amely a korai szerepjátékok szabályait használva tette lehetővé, hogy a játékosok együtt kalandozzanak. Az új játéktípus rengeteg követőre talált, és a világháló elterjedésével többmillió rajongótáborra tettek szert az akkor már gombamódra szaporodó MUD-ok. A klónok között volt szabvány középkori fantasy MUD, cyber-MUD, Terry Pratchett Korongvilágára épülő MUD, sőt, még szappanopera-MUD-ok is akadtak. Időközben a két essexi fiatal elkészítette a jóval fejlettebb és okosabb MUD II-t, és a sikertörténet folytatódott (bizonyára jól tett a programnak, hogy Bartle úr a két MUD között szerzett egy nagydoktorit mesterséges intelligenciából, valamint az is segíthetett, hogy a mindössze 300 Kbyte méretű programot ingyenesen letölthette boldog-boldogtalan). A virágkor akkor érkezett el, amikor az Internet már javában terjedt, ám az átviteli sebesség még meglehetősen alacsony volt: egy tanulmány szerint az 1994-ben a világhálón átáramlott bitek 10%-a az akkori MUD-okhoz tartozott... A hanyatlás az átviteli sebesség növekedésével következett be, az új technológiák ugyanis lehetővé tették, hogy a – szinte kizárólag karakteres grafikát használó – MUD-ok mellett sokkal látványosabb játékok is internetre kerüljenek. A Doom, a Starcraft, és társai a MUD-fanok jelentős részét elcsábította, ám a mozgalmat fanatikusai még ma is szép számban képviselik magukat a világhálón. A MUD II még mindig a "ronda grafika = kis gépigény"-vonal vezéregyénisége, kiforrottságával a szöveges MUD-ok koronázatlan királya.



Az általa képviselt karakteres műfaj ugyan nem fog komolyabban beleszólni a jövő trendjeibe, ám a rajongóknak köszönhetően még jó ideig életben fog maradni, hiszen amint egy MUD-fanatikus mondta valamelyik fórumon: "Nem mondhatod, hogy éltél, amíg még nem tudod, milyen meghalni egy MUD-ban"...

## Multi ma online

Az idSoft játécai és az általuk megteremtett 3D first person shooter műfaj indította el azt a lavinát, amely a MUD-ok visszaesése mellett a hagyományos játékok multiplayer funkciójának előretérését eredményezte. A sort az 1993-as Doom nyitotta, és ez a játék döbentette rá a fejlesztők többségét, hogy a hálózaton játszható multiplayer csaták sokkal tartósabb játékelményt nyújtanak, mint a nagy fáradozással megtervezett pályák és küldetések (emlékszem, a koleszban még 1996-97 környékén is a Doom II-t nyújtuk Hancu komával – persze, általában esélye sem volt ellenem...). És ugyebár, nagyobb játékelmény = nagyobb esély, hogy a program használt lesz. A felismerést tett követte: gözerővel készültek a Doom-klónok (majd később a Quake-klónok), és egy-két éven belül már minden műfaj képviselte magát az Interneten: stratégia, szimulátorok, sőt, még logikai játékok is. Közülük is kiemelkedett kettő, a már említett Quake-vonal, és a real-time stratégiák népes táborára – ez utóbbiakat talán nem szükséges bemutatni, gondolom, az a szó, hogy Starcraft vagy Age of Empires (esetleg Myth) mindenkinek mond valamit. Megjelentek a műfajok királyai, a készítők eldurrították ötleteiket, és onnan kezd-

ve már csak az volt a kérdés, hogy az újabb klónok közül melyek lesznek a trónörökösök. A kiadók és a fejlesztőcégek közti háború azóta is zajlik az online játékosokért, de az egyszerű képlet ("utánozz és újíts") ellenére a világhálón csak néhány tucat játéknak sikerült igazán jelentős rajongótáborra szert tennie. A nyerő receptet Peter Molyneux, a Lionhead Studios vezetője fogalmazta meg legtalálóbban, aki a következőket mondta: "Ha online játékot készítesz, ügyelned kell arra, hogy a játék egyformán játszható legyen bolygónk minden lakója számára, kultúrától, kortól, nemtől, fajtól és vallástól függetlenül." (Ez nagyon szép gondolat, de icipicit naív: megnézném magamnak, hogy mondjuk egy nyolcvanéves mormon öreg-asszony hogyan boldogul a Quake 3: Arena-val...) Molyneux úr egyébként az online játékok elterjedésével magyarázza a – műfajából adódóan "többszemélyesíthető"

– kalandjátékok kihalását is: "Nem hiszem, hogy sokat tartogat a jövő a multiplayer opcióval nem rendelkező játékok számára. A Myst sikere már soha nem fog megismétlődni." Reméljük, hogy nem a próféta szólt belőle, ám sajnos egyre több jel mutat arra, hogy ez a sötét jóslat be fog következni. Tehát rettegjünk csendesen.



A legnépszerűbb online RPG: Ultima Online...



...és legkomolyabb vetélytársa, az EverQuest



## Zsebpénz helyett webpénz

Az online játékok jövője még meglehetősen képlékeny valami, mi sem mutatja ezt jobban, mint az a káosz, amely a netes játékokért fizetendő összegben mutatkozik. Enyhe túlzással ugyanis kijelenthetjük: ahány játék, annyi összeg és annyi fizetési mód... Akadnak teljesen ingyen letölthető és játszható online játékok (ez a legritkább, ilyen például az Acrophobia), valamint néha elég csak a CD-ért fizetni, az online szórakozásért nem kérnek felárat. Ez utóbbira szép példa a Starcraft- és Diablo-partik színhelyeül szolgáló, Blizzard által működtetett Battle.net, amelyen eddig körülbelül két és fél millió fordult meg (a készítőik bevallása szerint a Starcraft-vásárlók 15%-a direkt az ingyenes internetes játék lehetősége miatt vették meg a programot – az 1.700.000-ból körülbelül 425.000-en). Szerencsére nem csak a Blizzard rendelkezik ilyen szerverrel, hasonló a Sierra Won.netje, és a Bungie Bungie.netje, valamint a Microsoft online játékokra szabadon használható szervere, a négymillió felhasználós MSN Gaming Zone is (többek közt az Asheron's Call is ide tartozik). Az utóbbi időben eluralkodó trend azonban sajnálatos módon nem ez, hanem a játék árán felüli játékidő-bér, amit a készítőik azzal magyaráznak, hogy az eddig természetű szórakoztatás kezd átmenni szolgáltatásba. A nem mai gyerek Tanarus például 20 dolláros ára mellett 10 dolláros haviját vezetett be, amit az adott hónapban játszani óhajító tulajdonosok kénytelenek voltak kifizetni. Hasonlóan járt el az Underlight (15 dollár/hó) és az Ultima Online (10 dollár/hó) kiadója is. Az Empyria-hoz már akciót is ajánlottak: a 6 dolláros setup díjon (!) felül választatható a játékos, hogy haviját fizet (20 dollár), negyedévest (55 dollár), félévest (95 dollár), vagy egyévest (160 dollár). A legpofátlanabbak azonban minden bizonnyal a War Birds 2.0 készítői bizonyultak, akik 2 dolláros óradíjban (!) állapították meg az időbért (aki játszott már szimulátorral, az tudja, hogy egy-két óra milyen gyorsan elrepül vele). Nekünk, magyaroknak azonban még a havidíj is soknak tűnhet: aki például egész évben szeretne Ultima Online-nal nyomulni, annak ez a játék árán felül 120 dollárjába fog kerülni – ez bizony közel egy monitor ára. Piacelemzők szerint azonban az ingyenes játékidő a jövő, úgyhogy bizakodjunk, hogy a piac kiterjedésével ezek a tarifák csökkenni fognak, és az online játék nálunk sem csak a gazdagok szórakozása marad...

## Ától netig

A világháló és a multiplayer-játékok nagyjából egy időben terjedtek el, (az utóbbi erősen kihasználva az előbbit), várható volt tehát, hogy egy idő után megjelennek azok a szoftverek, amelyekkel csak világhálón lehet szórakozni. Ennek a trendnek az első képviselői website-okra elhelyezett kisebb Java-programok voltak, amelyekből a website működtetője a látogatótságot növekedését várta, vagy egyszerűen csak szórakoztatni akarta a látogatókat (amőba, malom vagy kirakójáték bonyolultságú játékokra tessék gondolni). A webes technológiák és a hardverek fejlődésével aztán ez a vonal kettéágazott.

Az egyik szál megmaradt a szigorúan webes alapú programtechnikaánál, és egész kis iparaggá nőtte ki magát. Az e kategóriába tartozó – már tisztán szórakoztató – oldalak üzemeltetői az online hirdetésekben látják a nagy hasznot, természetesen a játékok költségeinek megtérülésén felül. E stílus képviselői között megtaláljuk a sok apró játékot – kvízshow-kat, logikai játékokat – magukban foglaló oldalakat éppúgy, mint a nagyobb, komplexebb játékokat (általában stratégiát) működtető site-okat. Az előbbire jó példa az Upoar cég oldala ([www.upoar.com](http://www.upoar.com)), vagy a magyar Játék.hu ([www.jatek.hu](http://www.jatek.hu)), míg az utóbbinak a szintén magyar Hódító ([www.netkapu.hu](http://www.netkapu.hu)), az előző számban ismertett Utopia, vagy CoVboy bátyó új kedvence, a War II felelnek meg (ha minden igaz, nevezett személy a környező lapokon potyogtatott is némi infót róla).

Az online játékok másik útját nem a weblap-üzemeltetők, hanem a nagy játékkidők választották, akiknek ördögi elméjében felsejtett, hogy ha a játékosok ennyire imádják az online szórakozást,

akkor minden bizonnyal hajlandóak fizetni is érte. Így kerültek piacra a csak és kizárólag internetes játékokra használható programok, amelyek a játék árán felül általában a játékidő arányában további dollárokkal rövidítik meg a kedves fogyasztót. Az első úttörők ezen a téren is az egyszerűbb műfajokhoz tartoztak, és a kezdeti akciójátékok (Netwar, SubSpace), szójátékok (Acrophobia), sőt, gyűjtögetős kártyajátékok (Chron X után a szimulátorok (War Birds

2.0, Tanarus) és a stratégiák (Legal Crime) következtek. Végül, de nem utolsósorban, néhány éve az RPG-k is megjelentek a színen, és szinte azonnal vezető műfajjá váltak. Ez érthető, elvégre a szerepjátékok adottságaiknak köszönhetően (több játékos játszhat együtt, igazi csapamunkára van lehetőség, stb.) ideálisak a világhálós szereplésre. A kezdeti szárnypóbálgatások után (Underlight, Empyria, Twilight Lands) három nagy név számíthat tartós sikerre ma is: az Asheron's Call, az Everquest és az Ultima Online. Egyelőre nagyon úgy tűnik, hogy néhány Quake-klon és RTS mellett az internetes RPG-k műfaja jó ideig uralkodó lesz a piacon (az online lehetőség nagy továbblépés volt a szerepjátékok számára). És ezzel vissza is kanyarodtunk az online játék-történelem kezdetéhez, elvégre valamilyen szinten a csillogó-villogó webes RPG-k is MUD-ok, csak éppen de luxe kiadásban.

## Webesnek áll a világ

A jövő tehát érdekesen alakul: a multiplayer opcióval rendelkező játékok standarddá válása mellett a csak online játékok két irányban fejlődnek tovább: az ingyenes, ám igénytelenebb "bulvár-vonal" és a nálunk még drága mulatságnak számító, ám egyedülálló játékélményt nyújtó programok egyelőre jól megérnek egymás mellett: a játékosok mindkét táborát szépen eltartják, és rövid távon ez az állapot tartós fog maradni.

Ugyanakkor a karakteres MUD-okat lassan, de biztosan fel fogják váltani a modem, csillogó-villogó online RPG-k, és a jövőben megjelenő online játékok (Anarchy Online, Shadowbane, Horizons, Atriarich, hogy csak néhányat említsünk) is bizonyára átrendezik egy picit a játékestílus-toplistákat.

Megválaszolatlan kérdések azonban maradtak még bőven, lévén, hogy az online játékipar még tele van gyerekbetegségekkel. Az egyik legfőbb probléma technológiai eredetű: a csak online játékok nagy általánosságban messze rondábbak, mint a "normális" programok (ez érthető, hiszen az átviteli sebességnek vannak korlátai), és ez sokakat visszazarszt. Ez a jövőben bizonyára javulni fog, ám sok fejlesztőnek egyelőre fogalma sincsen, hogy hogyan. Sokat várnak például a VRML-től, a virtuális



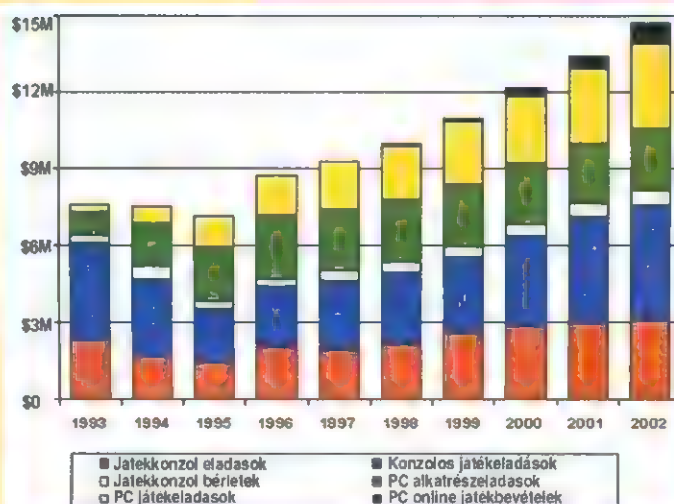
Asheron hívása is igen sokaknál talált meghaligatásra

valóságot modellező nyelvtől, ugyanakkor a háztartásokra eső átlagos sávszélesség növekedésének mértékére is spekulálnak. Egy dologban azonban minden szakember egyetért: az online technológiák egységesítése, szabványosítása nélkül jelentős továbblépésre nincs lehetőség, ugyanis csak így oldható meg, hogy egy játék közel ugyanolyan biztonságosan működjön egy dzsunkán, mint egy Dell masinán...

Pénzügyi téren már valamivel tisztább a kép: szinte az összes gazdasági előrejelzés úgy véli, hogy a most többszáz millió dollárt forgalmazó online játékipar egy-két éven belül nagyságrendet vált, és átlépi a milliárdos határt, ugyanakkor az online játékosok száma átlépi a 15 milliót. Az Ultima Online sikertörténete is ezt vetíti elő: idáig több mint százezer vevő fizette ki érte az 50 dollárt, és mind a százezer további 10 dollárokat fizet havonta – örületes pénzekről van szó. Ennél többet azonban nem árulnak el az elemzők, elvégre ők is meg akarnak gazdagodni ebből az online-mizériából. Jelentéseiket 500 és 2500 dollár közötti áron lehet letölteni a netről – bocsesz, de ennyi pénzünk most éppen nem volt a házikasszában... Azt okos elemzések nélkül látja még a vak is (sőt, meg a TJ is!), hogy az online játékoké a jövő, úgyhogy elképzelhető, hogy Hancu és én is fogunk találni valami War II-höz vagy Everquesthez hasonló szellemi kábítószert magunknak, a Vári Zoli meg írhatja egyedül az újságot...

Stöki

## Grafikon-ilne



A fenti diagram némi előrejelzéssel szolgál az elkövetkező egy-két évet illetően. Mint látható, 1997-ben még elhanyagolható volt az online játékból befolyt jövedelem (70 millió dollár), 1998-ban viszont már átlépte a 200 millió határt (277 millió dollár). 1999-ben nem történt ugrásszerű növekedés (348 millió dollár), ugyanakkor 2000-re a tavalyi év eredményének dupláját várják. 2002-re 1,9 milliárd dolláros forgalmat prognosztizálnak, amely az elemzők szerint 1,3 milliárd dollár hirdetési díjból és 600 millió dollár játékdíjból fog összetevődni. Ugyan a grafikonon nem tűnik soknak ez a növekedés, ha arányaiban csak a PC szoftverekkel hasonlítjuk össze (sárga szín), mindjárt más fényben látjuk a számokat...



# WAR II

Kezdjük azzal, hogy sosem voltam különösebben nagy online- vagy multiplayer-játékos. A Quake és társai oly távol állnak tőlem, mint Makó Jeruzsálem-től, ha pedig olyan játékban kezdek helyi hálózaton multiplayer összecsapásba, amelyet komáltam, akkor úgy péppé vertem a delikvens(ek)e)t, hogy komolyan kezdtem az addig fitymálónan méregetett single player AI után áhitozni. (Például igen szórakoztató volt, amikor a saját maga által igen nagy Dungeon Keeper-játékosnak tartott TJ kihívott egy távoiról sem baráti partira egy kódos hajnalon: utána hetekig tocsogtunk könnytőcsáiban az Irodában. Ennyit a nagyképűségről.) Így tehát csodálkozva szemléltem TJ-t, amint az előző számunk készítése alatt kizárólag az Utopia képernyőjét méregette aktuális feladatal mellett/helyett (már amikor kiengedtem a WC-ből) – mi a franc lehet olyan jó ebben? (Ja, a marhája nem írta bele az Utopia cikkbe a site címét, én meg elskioltam e szomorú hiányosság felett (két hülye egy pár), szóval aki orkündetörp és egyéb hordákkal akarja csépelni a világ másik felét, akkor az a games.eesite.com/utopia címre meneteljen.)

Az online-játékokkal foglalkozó cikkeket hosszabb időre kalibráltuk, és én ki is adtam a peonjaimnak házi feladatot, hogy nézzenek valami új játékot. Egy szép napon TJ azzal állított be, hogy van egy ígéretes cím, amivel érdemes lenne foglalkozni: War II a neve (www.darkent.com, mieelőtt még elfelejttem). Valami II. világháborús

csonykor jelenne meg, akkor legalább tudjátok, hogy mi volt az oka...)

## Alapozó

A War II tulajdonképpen egy roppant egyszerű, HTML-ben megírt gazdasági szimuláció, amelyben a szerkesztők megpróbálták egy háborút matematikai függvényekkel leírni. Az elképzelés mondjuk már úgy hülyeség, ahogy van, de ettől függetlenül egy igen kellemes kis játék kerekedett ki belőle, amit a manager-programok kedvelői igencsak kultiválni fognak. A játék – elméletileg – a II világháborút szimulálja, ennek megfelelően a tengely és a szövetséges hatalmak táborában három-három nagyhatalom csépell egymást (német/japán/olasz, illetve japán/bril/ruszki). Amikor accountot (az e-mail címedre postázott hozzáférési jogot váltasz), el kell döntened, hogy melyik néphez csatlakozol. Ez a döntés valami olyasmí, mint egy szerepjátékban a karakterosztály kiválasztása: a hat különböző nép ugyanis különböző bónuszokkal/mánuszokkal rendelkezik. Ezekből van egy szép rakás: a németek például bónuszokat kapnak a tankokra/tengeralattjárókra, továbbá már eleve gépesítettek, viszont nem fejleszthetnek olyan lakossági moráit növelő törvényeket, mint mondjuk a szólásszabadság vagy a női egyenjogúság – ezzel szemben például a ruszki dupla bónuszt kapnak a tankokra, és főleg +25% hatékonyságot az NKVD-ügynökökre. Tovább ezt most nem ragoznám, lévén játékon kívül is bárki megnézheti a

ményezett: TJ-vel például kockásra rohogtunk a fejünket az olaszokon (azon morfondírozotunk, hogy az ő bónuszuk nyilván a minimális veszteség lehet, lévén azonnal megadják magukat egy tizedakkora haderőnek is) – elég legyen annyi, hogy per pillanat a játékosok (olyan 3500 érvényes account van) 11%-a játszik az olaszokkal, de az első 100 generális között 27 olasz van, és az első atombombát is egy pizzaárus hozta össze. (Eleg jó kis adóbónuszuk van...)

Hm. Lényegét tekintve ez egy tök

– tartsd egyensúlyban a pénz/technológia/haderő faktorokat. Itt persze nincs tökéletes megoldás, el kell döntened, hogy milyen irányban fejlesztesz.

Ennyi. Tök egyszerű, de annyira bonyolult, hogy még!

## Merre induljak?

Indulásnak az egyszeri játékos 1500 négyzetkilométernyi területet kap, amire a pillanatnyi ötleteinek (és anyagi helyzetének) megfelelő épületeket húzhat fel. Kezdetben természetesen a lakóépületeket és a civileknek munkát biztosító üzleti negyedeket kell fejleszteni, valamint az egyetemeket, ahol egy bizonyos fejlesztési szektorba csoportosítjuk a kiképzett népet. Parancsainkat úgy mond körönként tudjuk kiadni, bár ez a "kör" meghatározás azért némileg eltér az offline stratégiai játékoknál megszokott.

egyszerűen működő játék, de mégsem tudom, hogy hol kezdjem el bemutatni, mert az egyszerűségében akkora komplexitás rejtkezik, mint mondjuk a sakkbán. Mindegy, kezdjük az elején. A War II alapvetően a klasszikus stratégiai játékok hagyományaira építkezik:

- új lakóhelyek építésével teremtél helyet a bevándorlóknak. Ha van hol lakni, ezek jönnek maguktól, ráadásul minél több a férőhely, annál nagyobb számban;

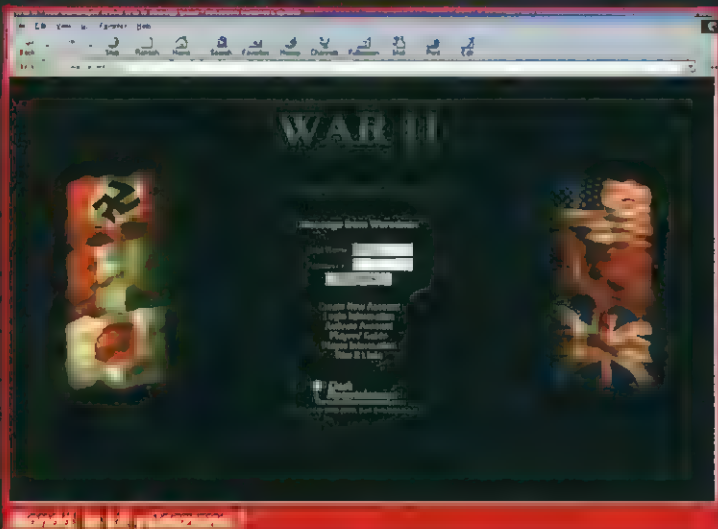
- teremt munkahelyet a civil lakosságnak. Az üzleti negyedekben dolgozó civilek fogják szolgáltatni a birodalmad kádásait fedező pénzt az adójukon keresztül, továbbá belőlük építhetsz "képzett" lakosságot és sorállományú katonaságot;

- az egyetemeken képezd ki a civiljeidet speciális feladatra. A teljes lakosság 50%-a rendelkezhet valamilyen diplomával (amit visszavonva újra civilé, azaz átképezhető munkaerővé válnak) – az meg aztán rajtad múlik, hogy hova irányítod őket;

- a gyárakban és a laktanyákban építs ki olyan haderőt, amely egyrészt megvédi birodalmad, másrészt képes új területek meghódítására (vagy legalább azon sutyerákok felpofozására, akik nem állottak megtámadni téged);

értelmezéstől, és igencsak fiktív értelemben kell venni. A játékos itt valóban idő szerint 20 percnként kap egy új kört (pontosabban lépést, ugyanis bizonyos műveletek többsét is igényelnek), viszont a felgyülemlett köröit annyi idő alatt lépi le, ahogy őr kedve tartja. Ebből adódóan nem kell folyamatosan online lógni a cuccon; ha mondjuk egy napig nem nézel rá a népedre, akkor egy új bejelentkezésnél 24\*3 (kiszámoltam: 72) lépést tehetsz meg akár egy valós idejű percn belül is. Lépésnek számít az építés/bontás, bármilyen tudományos fejlesztés, továbbá új területeket sajátít ki. Plank lépésnek is lehet használni (amikor nem célszerű vagy nem tudunk mást lépni), de a játék középső szakaszától kezdve ideális megoldás a veszteség nélküli földszerzésre. Túl gyakori használata azonban nem javasolt, mert – érthetően – botrányos hatással van népünk és csapatunk moráljára, egyben harcászultságára.

A fentebb említett porclimiték csak a jó ideje online tábornokokra vonat-



cucc a dolog. Jól van, mondom, feküdj rá, de nézzük meg előbb a dolgot. Itt követtem el a hibát – TJ azóta is az Utopiában nyúlóg, engem viszont nem lehet levakarni erről a marhaságról! (Ha ez a két nagyszabású hadművelet között született iromány karé-

Manuál (mellesleg nagyon melegen ajánlott az áttanulmányozása, mieelőtt még belépnél) – lényeg az, hogy szerintem igen jól sikerült kisülyözni a teleteket (legalábbis közepes és hosszú távon). Ez persze néhány érdekes, történelemhamisító megoldást is ered-



koznak: kezdő játékos 150 azonnali és 100 raktározott lépést kap. A 150 egyszerre leléphető kör arra szolgál, hogy az új játékos megfelelő infrastruktúrát építhessen ki magának és valamelyes védelemmel kerüljön a dolgok sűrűjébe. Az első 150 körben egyébként az új játékos védelem alatt áll: nem indíthatnak ellene sem támadást, sem ügynök-akciót (de persze ő sem csapodhat – fejlesszen a kopasz!). A raktározott körök egyfajta bónuszként szolgálnak, szintén a fiatal belépő kedvéért: a dolog úgy működik, hogy a raktározott körök a 20 percenként aktuális új kört megduplázzák, tehát amíg van ilyened, addig óránként nem három, hanem hat lépést kapsz. Remek megoldás: az újonnan belépő betápolthat, mielőtt a mélyvízbe kerülne. Az igazán ügyesek úgy csinálják, hogy megvárják, míg az engine visszaírja a raktározott köröket az aktuálisba, és úgy jönnek ki a 150 körös védelem alól, hogy ezeket egyszerre léphessék le néhány perc alatt – 250 kör (meg a bannerekre kattintás után járó körbónuszok) elég arra, hogy a pofonok völgyébe merészkedjünk.

Na és akkor most jön a nagy kérdés: hogy merre vigyed a pályádat! A fejlesztésnek ugyanis többféle módja van, és az egészben az a jó, hogy egyszerre nem lehet több lovat megülni.

A verőerő: A legtöbbek által választott út. Építünk egy rakás gyárat és laktanyát, aztán nyomjuk a haderőt. Látványos előrehaladást eredményez a helyezésben, és rövid távon eredményes is: aki támad, az nagyon vissza lesz verve, aki pedig megtámadott, az meg nagyon meg. A gond csak az, hogy a laktanyákban automatikusan képződő sorállományú szakaszokon kívül mindenféle haderő fenntartása bizonyos költséget von maga után. Az egyébként is limitált haderő csak addig fejlődhet, amíg elegendő a civilek adója a fenntartás költségeihez. Utána új

civilekre (egyben új lakó- és üzleti negyedekre) van szüksége, tehát neki mindig támadnia kell és fejlesztesre nem lesz pénze. Ha egyszer kap egy kemény verést, soha nem fog felállni.

A tudálékos: A tudálékos a fejlesztésre megy rá. Egyetemeket épít és az ott kiképzett civileket a törvények vagy a technológiák fejlesztésére állítja rá. Nem rossz elképzelés, a baj csak az vele, hogy csak hosszú távon hozza meg az eredményét. Addig a verőerők halálra fogják szivtatni.

A kis ügyes: A kis ügyes kihasználja a programnak azon sajátosságait, hogy fittyet hány a való élet realitására ("most lebontok 200 tankgyárat, a következő körben meg építek a helyére 500 egyetemet"), és az összes erőforrását mindig egy adott célfeladatra összpontosítja. A körökre osztott módszer miatt így lehet a legnagyobb hatékonyságot elérni.

### Épületek és lakók

Gazdaságunk alapja a civilek bevándorlása, akik jönnek maguktól, ha van hol lakniuk. Ezekből állítják ki a laktanyák a sorállományú katonákat (ha van laktanya, akkor minden körben automatikusan), továbbá belőlük képezhetünk különféle specialitákat az egyetemeken. A fennmaradó részüknek viszont munkalehetőséget kell biztosítanunk az üzleti zónák építésével, különben adóbevételeink hasonló lesz egy lakatlan szigethez. Az egyetemünk négy speciális szakmában adnak ki diplomákat, de a teljes lakosság maximum 50%-a rendelkezhet valamilyen képzettséggel. Célszerű tehát csak annyit fenntartani, amennyire feltétlenül szükség van, a többit pedig elbocsátani, mert ha nem is képezzük át őket egy más feladatra, legalább civilként adóznak.

Managerek: nekik nem kell külön épületet emelnünk, viszont nagyon

fontos gazdasági szerepet játszanak. A lakosság/managerek arányának függvényében plusz jövedelmeinkre (ld. a gazdasági tanácsadónál), ami maximum 50% lehet – és egy jól működő birodalom bizony ott is tartja!

Tudósok: velük a kutatóközpontokban fejleszthetünk hosszasan szenvedéssel egyre jobb háborús technológiákat. A fejlesztés természetesen annál gyorsabb (illetve annál kevésbé lassú), minél több tudós dolgozik egy projekten, de ehhez persze megfelelő számú központra is van szükség (ugyanaz áll a mérnökökre és a diplomátokra is). Kezdetben a négy fegyvernemnek (szárazföldi, légi és tengeri csapatok, valamint a rakéták) megfelelő irányban folyhat a fejlesztés. Az egymás után feltalált technikák vidám bónuszokkal növelik az adott fegyvernem csapatának hatékonyságát, hovatovább egy feleakkora (költséggel fenntartott) hadsereg egyenlő erőt képvisel a buta barbárokkal. Kezdetben például a tankjainknak 4 volt a támadása és 5 a védekezése – a

bónuszoknak köszönhetően most mindkettőnél 9.9 az érték. A négy osztályban egymás után fejleszthetjük a találmányokat, és mindegyikben van egy speciális (a haditengerészetet le-számítva az utoljára fejleszthető), amelyek birtokában megnyílik az út az atomkutatás és az atombomba felé.

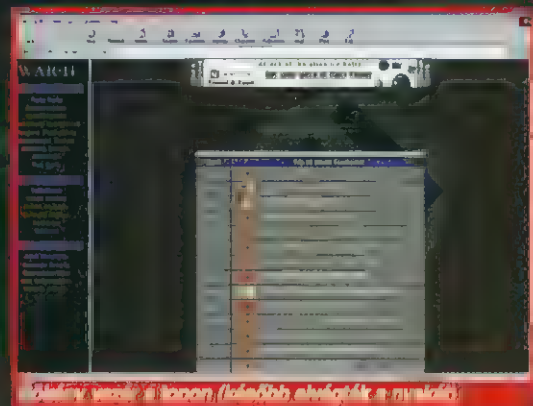
Diplomák: Hasonlóan a tudósokhoz társadalmi "technológiákat" (törvényeket) fejlesztenek a kormányzati épületekben, amelyek roppant kellemes bónuszokkal szolgálnak nemcsak a morál, hanem a katonai épületek és egyes

gek tekintetében. Miután az első accountommal kissé bedöglött a birodalmam, a másodikkal ezekre gyúrtam rá, és mindent kifejlesztettem a nukleáris egyezmény kivételéig (az kell a francnak! Nagyon megdobja a morált és a gazdaságot, de ellenem alkalmazhatnak atombombát – én meg nem!)

Mérnökök: Ők fognak dolgozni a gyárakban, vagyis a négy fegyvernem csapatát gyártják. Később ipari mennyiségre lesz szükség a rakéták és az atom robbanófejek gyártásához is, ami ráadásul még elképesztő összegekbe fog kerülni körönként.

### Az Otcom hadosztály

A kis kedvencem, Stirlitz és csapata, azaz az ügynökök. A központok a laktanyákhoz hasonlóan minden körben kis számú ügynököt képeznek ki a civil lakosságból, viszont azzal ellentétben tovább is képzik őket. Ezzel növelik a hatékonyságukat, ami rögtön nullára esik, mielőtt lebontjuk az épületet – az ügynökök szinten



War II: az ügynökök a lakók (a lakók a lakók)

tartásához tehát mindenképpen állnia kell az ügynökségeknek is, vagy egy-ilyet újjáépítve jónéhány körre van szükség, amíg eléri a régit. Ez roppant megszívlelendő data, ugyanis a hírszerzők egyben az ellenség hozzáuk látogató hasonló egyedek ellen is védekeznek, és küldetéseikben nagyon csúnya dolgokat tudnak művelni. Azon kívül, hogy sikeres akció esetén megszerzik róla az összes információt (a teljes Current Status-mentől), indíthatunk egy célpont ellen morált csökkentő terrorakciókat, megmérgezhethetjük a civil lakosságot, legyilkolhatjuk a diplomás fiúkat, felrobbanthatjuk a bankjait. Illetve tüzszokat ejthetünk (az utóbbi különösen mókás: ha nem akarja a milliókra rúgó váltságdíjat kifizetni, és a szabaddítóakciója is sikertelen, elképesztően leesik a népe morálja – ideje tehát megtámadni a reguláris katonasággal). A morált legjobban az utolsó akció rontja, amelyben ügynökeink szépen kivégzik az ellenfél vezérét. Ez annyira nem tragikus, amennyire hangzik (a "halott" a következő körben új néven újraeledhet) – de egy ilyen akciót közvetlenül követő támadás kényelmesen lever akár ötszörös túlerőben levő védősereget is. A legjobb azonban a technológiák ellopásának a lehetősége (és a párja, azaz a megsemmisítése): mivel a jelenlegi karakteremmel a diplomáták





ra kezdtem el gyúrni (és közben az ügynökökre), gyakorlatilag az eddigi találmányaimnak legalább a felét loptam valakitől. Valaki kifejleszti – én ellopom, közben népem tud például a fegyverkezéssel foglalkozni. Idő- (azaz kör-) takarékos megoldás. A baj csak az vele, hogy nem lehet a végtelenségig folytatni (túl egyszerű lenne a dolog): idővel ügynökeink meglehetősen ismertté válnak, és jó ideig nem tanácsos ilyen akciót indítani velük (még ha győzniük kellene, akkor is elintézi a szerver, hogy vesszenek).

### A dicso-had

A rakétákon kívül a hadsereg tehát három fegyvernemből áll, fegyvernemként pedig három típusból: egy sorállományú gyalogosból, egy védekezőből és egy támadóból (a légierőnél például ejtőernyős/vadászgép/bombázó) áll. Mindegyiknek megvan a maga kis technikai szinttől függő támadása/védekezése, ami azért elég nagy ökörség (például 1.000 ejtőernyős lázán belőlt 500 bombázót) – mindenesetre így könnyebb függvényként kezelni őket. Idővel azért meg lehet szokni. Hogy ki és mire gyúr, az egyéni ízlés kérdése: lehet minden fegyvernemre egyaránt vagy csak egyre – mindkét elképzelésnek megvannak az előnyei és hátráltatói.

A gyártott fegyverek beszerzésének a gyártáson kívül van egy másik jópofa módja is, nevezetesen a svájci piac. Itt tankokat, bombázókat és hasonló tárgyakat adhatunk/vehetünk, utóbbit ár 10%-kal magasabb az eladásinál – szegény Svájcban is élni kell valamilyen... A piac remek eszköz lenne a klánok vagy szövetségesek közötti fegyverátcsoportosításnak, de a gonosz programozók úgy oldották meg a dolgot, hogy az eladott fegyverek nem azonnal jelennek meg a piacon, hanem véletlenszerű késleltetéssel és természetesen a játékosok közül is sokan árgus szemekkel figyelik a fegyverpiacot...

A technikai fejlődés idővel eljut a rakéták gyártásához. Ezek körönkénti gyártásának mennyiségét nem a gyárák, hanem a mérnökök száma határozza meg és meglehetősen

költséges mulatság. Nagyobb tétel (mondjuk egy 300-as pakett) igen szépen letarolja a célpont épületeit (az Incendiary Bombs technológiával pedig szép pusztítást rendez a lakosság körében is), de eleinte csínyján kell bánni velük. Amíg nincs meg a gíroszkóp és az Advanced Rocketry technológia addig 9:1 az esélye, hogy a saját területre esnek vissza!

Most pedig jöhet a piros ász, a fejlesztés vége: az atombomba. Erről a kézikönyv igen prózái módon csak annyiban jelentkezik meg, hogy "elég jól rombolja az ellenséget". Tényleg... Egyetlen darab legyártása is 150 millióba kerül, tehát túl sok nem lesz belőle, így célszerű megfelelő célpontok ellen tartogatni. Ez lehet egy ellenséges top player, de a hozzám hasonlóan dühös lelkiületű játékosoknak addigra úgys megvannak a kis kedvencei, akiket meglephetnek egy ilyen kis szeretetcsomaggal. Ilyen volt nekem a #211-es General Babo of Korea, aki úgy az 500. kör környékén kiszúrt magának, és felgyülemlett köréből vagy húsz támadást indított ellenem. Amikor egy szép tavaszi napon felleptem, hogy megnézzem derék népemet, üszkös romok fogadtak és szívemet bánat töltötte el... Rögtön tudtam, hogy tüdőcsúcsűrűt kapok, ha ezt a bunkó jenkit nem nukézzhatom meg! Lehet, hogy van telepátia, mert azóta visszavonta az accountját – szóval életem nem lesz teljes. Sebj, mivel a 200. hely környékén ingázok (hogy csapástávolban legyenek a top playerek is), azért akadt helyette bőven jelentkező...

Egy támadást természetesen körültekintő tervezés előz meg. Mindenek előtt célszerű elit ügynökeinkkel kikémlelni a célpontot, illetve fajsúlyosabb egyednél némi morálcsoökkentő akciót indítani ellene (például elválni a vezére nyakát). Ugyanakkor nem árt az adót a minimumra venni egy pár körre, hogy a mi csapataink morálja viszont az egekbe szökjön. Támadhatunk csak egy fegyvernemmel, vagy mindhárommal egyszerre – ez nyilván a kémjelentés függvénye. Ha a támadó fegyvernemmel legalább 2500 gyalogos alakulatot is küldünk, akkor

győzelem esetén max. 127 négyzetkilométernyi földet is bekaszáthatunk, attól függően, hogy mennyivel erősebb/gyengébb ellenfelet támadtunk meg. Itt jön a játék számomra legszimpatikusabb vonása: támadni vagy szponakciót indítani ugyanis csak hasonló kaliberű ellenfél ellen tudunk, aki +/-250 helynél nincs tőlünk messzebb a rangsorban. Szó sem lehet tehát arról a gonoszszágról, mint amit TJ-ék művelnek az Utopiában: vérben forgó szemekkel figyelik a védelem alól kitámolygó bágyadt kis újoncokat, aztán akkorát vernek rá, hogy sikoltozva menekül offline-ba. Itt tehát nem feltétlenül van kizárva a végjátékból az a játékos, aki jóval egy háború kezdete után száll be, bár – lévén az alacsony sorozásúak már eleve többet léptek – azért némi hátrányban van.

### Ügynökök és egyszerű

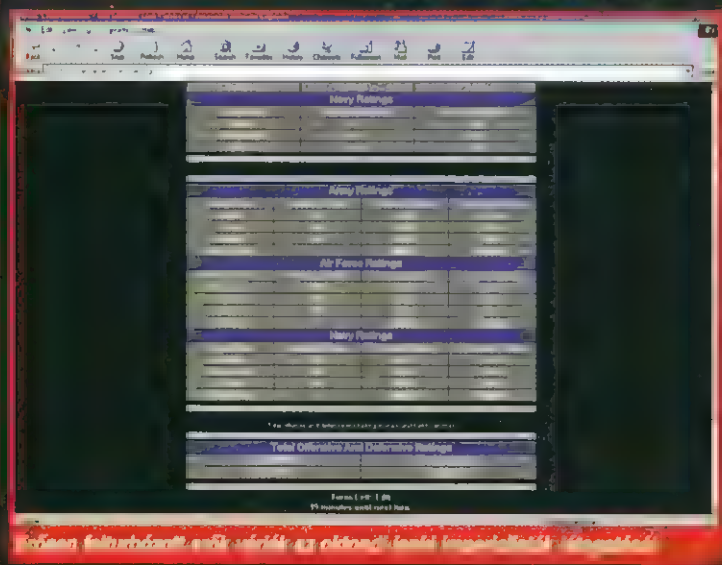
Ahhoz képest, hogy mennyire egyszerű eszközöket használ a játék, annál szórakoztatóbb, és már az első 200 kör után függőséget okoz. Tulajdonképpen egy halálosan egyszerű gazdasági szimuláció, de mivel több mint háromezer online ellenség és szövetséges ellen játszunk, némi stratégia is belevegyül az ügybe. Az Utopiával ellentétben ennek a játéknak ugyanis van vége: az egyik lehet az, hogy a tengely- vagy a szövetséges hatalmak kezébe kerül a világ teljes nemzeti össztermékének (GNP) 66%-a. Az utóbbiak részéről ez gyakorlatilag kizárt, mert – amerikai szerverről leven szó – per pillanat majdnem ugyanannyi játékos játszik amerikait, mint a három tengelyhatalom népeit összesen. A másik vég pedig az, amikor a ranglista első 50 helyét ugyanaz az oldal birtokolja. Csapatjátékról lévén szó, a végjátékban tehát nem árt valamilyen szövetségeink érdekében is tenni. Melegen ajánlott a Message Boardok látogatása, ahol a top-playerok egyeztetik terveiket, de bőven lelünk aktuális kémjelentéseket is egy-egy célpontról – vagy akár segítséget is kérhetünk valaki ellen. Ugyanitt szoktak tervek

kovácsolódni a csalók (több accounttal játszó) ellen. Ugyanarról az e-mailről ugyan nem lehet több játékot indítani, de természetesen nem különösebben nagy akadály egy (vagy több) freemail cím nyitása, ha valaki mondjuk tíz játékosal akarja nyomni a dolgot – és nyilván sok paraszt is él ezzel a szép megoldással. Persze elég gyanús, ha egy-egy célpontot mindig ugyanazok a táborok támadnak meg egyszerre, így őket előbb-utóbb kiszűrjük és úgy rájuk másznak, hogy még igen tanulságos most például az Axis Board Justice for the #38, #40 and #41 topicja, ami egy három accounttal játszó ostoba jenki kórkorba való visszabombázásáról szól (az ostobaságát egyébként mi sem bizonyítja jobban, mint az egymás után következő account-számok – tehát egyszerre



aktiválta mind a hármat a barma.) A Message Boardok látogatása már csak a nevek miatt is szórakoztató. A kedvencem mondjuk General Tsumami a What was that Flash? nevű tartomány élén, de találhatunk például Koppany vezér of Pogany Magyar Hont is. Élelítésomat bizonyítja, hogy én öt kis hazánk szülőlténék véve rögtön meg is engedtem neki egy szövetséget ajánló magyar nyelvű mailt – és mit tesz Isten: tényleg magyar volt... Később kiderült róla, hogy TJ cimborája (egy érdekes véletlen folytán egy királyságban vannak az Utopiában is), azóta bírdalmaink magasroptú tárgyalásokat folytatnak a piros nyelvű sörnyítő hollétérel, illetve virtualis politikai programokat fogalmazunk meg ("Én nem a Trianon előtti határok visszaállításán dolgozom. Az összes ősi magyar földet visszaszerzem. Kezdvé az Uraltól Magna Hungarián és Etelközön keresztül az egész Kárpát-medencéig, sőt, amerre valaha is kalandoztunk azokat is.") Remélem közületek is minél többet fogunk találkozni a következő körben (ez már március 6. óta megy, és mire ez a számunk megjelenik, valószínűleg véget is ér). Higgyétek el, megéri.

CoVboy



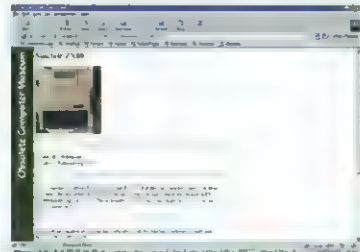


# NORM.NET

Az elmúlt években a magyar szerepjátékosok világában rendszeresen megjelenő magazinok és szervezetség híján némi anarchia uralkodott el. A Net elterjedésével azonban egyre inkább egymásra találnak az ország különböző sarkaiban élő szerepjátékosok, és igazi virtuális klubélet van kibontakozóban. A legnagyobb központ a <http://rpg.rulez.org> oldal, de több kisebb site is erősen felfutóban van, például a roppant kellemes design-t felvonultató <http://fantasy.rpg.hu>. A novellák, kalandmodulok és könyvkrítikák mellett az élő beszélgetőcsatornák és fórumok miatt érdemes elsősorban sűrű visszajáráni ezekre az oldalakra. Sok szabadidővel rendelkezők egy rakás online RPG irányába is elkalandozhatnak innen kiindulva.



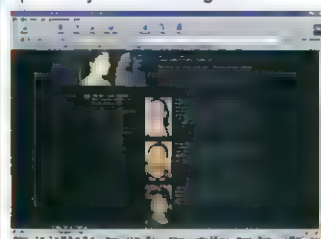
Nosztalgikus hangulatba ringathatjuk magunkat, ha elnézünk a <http://www.obso.elecomputermuseum.org> címen található számítógép-múzeumba. A site gazdája egy Tom Carlson nevű régiség-gyűjtő informatikus több, mint százféle 8 és 16 bites gép tulajdonosa, a nálunk is ismert Commodore-ok és Sinclair-ek mellett olyan elképesztő ketyerek birtokában van, mint például az IBM '82-es Display-writer, vagy az anno szuperszámítógépnek számító Big Old Wang, ami '84-ben már 1,2 GByte háttértárral és beépített 2400 baudos modemmel büszkélkedett. Aki nem a gigahertzes processzorok és a grafikus gyorsítókártyák világába született elérékenyülve bámulhatja a szobányi gépeket, a nyolc inches floppykat, és egyéb kőkorszaki találmányokat – akinek nem volt szerencséje ilyesmikhez, pláne áhitattal nézzen körül!



Amikor ezek a sorok megjelennek, valószínűleg éppen a tetőfokára hág az Oscar-díjak kiosztása előtti izgalom a filmvilágban (ha "véletlenül" megint késnének a megjelenéssel, ezt kéretik íróniának venni). Bár már százszor hallhattuk különféle kultúrhéroszok szájából, hogy az Oscar mekkora bunda, csak üres reklámfogás, és semmi köze a filmművészethez, de azért csak-csak írja minden mozirajongó oldalát a kíváncsiság a kis aranyoszobrocskák eljövendő tulajdonosait illetően, és március 26-án este (magyar idő szerint másnap hajnalban) mindenki ott fog ülni a tv előtt. Esélytárgyalás és holmi tipelés játékokba való megfontolatlan

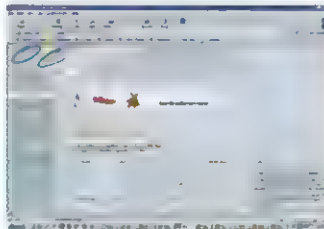


beugrás előtt érdemes ellátogatni az Oscar hivatalos weboldalára, a <http://www.oscar.com-ra>. Itt mindent megtudhatunk a jelöltekről, illetve az eddigi 71 díjosztó gála eredményeiről, valamint extra hosszúságú és elképesztő intellektuális magasságokba szökő elemzéseket a legfontosabb témáiról: az egyes színésznők által viselt ruhakölteményekről. Ha szerencsések vagyunk, a site valamelyik nyereményjátékán nyerhetünk akár egy kirándulást is Hollywoodba a gála estéjére – de erre azért ne nagyon építsük nyári szabadságunkat.



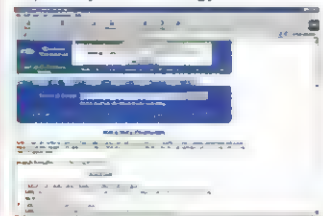
Minden hardver-buherátor kedvenc elfoglaltsága a processzor túlhajtása. A móka még a 486-osok idejében kezdődött, de igazán nagy népszerűsége a P166-osok hírhedt "Sandokan-sorozatának" (a procik 90 százaléka simán ment 233 MHz-en...) köszönhetően tett szert. A processzor- és alaplapgyártók ugyan mindent megpróbálnak a tuningolók ellen, de mindhiába, a házibarkács-mesterek sportot űznek a processzorok esetenként egészen súlyos túlhajtásából. Akik úgy gondolják, maguk is megpróbálnak a dolgot, "kötelező olvasmányként" böngésszék át a [www.overclockers.com](http://www.overclockers.com) site-ot, ahol mindent megtudhatnak a tuningolás művészetéről (mellesleg egy egészen korrekt kis hardveres site). A legtanulságosabb része a site-nak az az adatbázis, ahol a legjobban túlpörgetett procik adatait, és a túlhajtáskor alkalmazott segéd-

eszközök listáját tekinthetjük meg. Az elsősorban Délkelet-Ázsiából származó tuningbajnokok egészen elképesztő dolgokat tudnak művelni egy-egy sokat szenvedett processzorral: a Celeron 300-asok között például egy 702 Mhz-re (!!!) felhúzott példány vezeti a listát, Peltier+vízhűtéssel ellátva, de a site fórumán



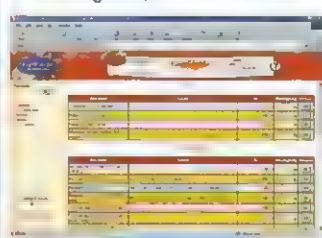
érdekes okfejtéseket olvashatunk arról is, hogy miként alkalmazható és milyen problémákat vet fel a folyékony hidrogénnel való processzor-hűtés...

Természetesen nem feltételezzük egyetlen olvasónkról sem, hogy másolt CD-i lennének otthon, de mit tegyünk, ha teljesen legális szoftvereinkről (esetleg audio CD-inkről) a licenc-szerződés alapos áttanulmányozása után szigorúan biztonsági célokból készített másolatainkat sem akarjuk az igényes kultúrember esztétikai érzékét vajmi kevésbé kielégítő CD-R 74 min felíratú tokokban tárolni? Vagy mit tegyen az a szerencsétlen, akinek megsérült, összegyűrődött, vagy (ne adj' Isten) elszakadt az eredeti CD-borítója (vajlik be, ilyen a legjobb családban is előfordul)? Fénymásolás? Ugyan kérem, a



XXI. században járunk...! Természetesen a Net segítő kezét nyújt az ilyen katasztrófák által sújtott és a végső kétségbeesés határán tengődő póruljárt halandóknak: nézd csak meg a <http://www.cdcovercentral.com/>, vagy a <http://www.coversarchive.com/> címet! Ezek a site-ok nagyszerű kis jpg-formátumú CD-borító gyűjteményeket tárnak elénk, elsősorban PC, Playstation, Video CD és DVD témákban. Csak egy színes nyomtatóra van szükség, és a vészhelyzet máris elhárul. Ha valamit esetleg nem találunk, azt a kíváncságlistára tehetjük, és amint egy szorgalmas jóakarónk beszerzi, értesítenek róla.

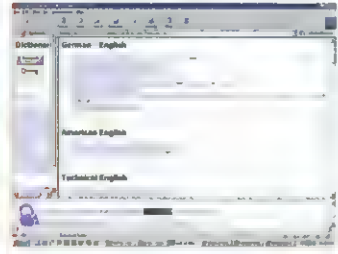
Az igazi webes macho természetesen az Interneten keresztül intézi az olyan földhözragadt szokásait is, mint például a kaja házhoz rendelése. Ha már a hűtő és a mikró modemmel való felszerelése nem megy, próbáljuk ki kis hazánk első (és máig egyetlen) netes online étel-házhozszállító cégét a <http://www.netpincer.hu> címen. A Netpincer Budapesten elég szép lefedettséggel büszkélkedhet (a Belvárosban kerületenként legalább 6-8 pizzéria vagy étterem, de a külterületi kerületekben is mindenhol legalább 1-2), a vidéki szolgáltatás most kezd beindulni, egyelőre Székesfehérvár és Debrecen kapcsolódott be a vérkeringésbe, de hamarosan vár-



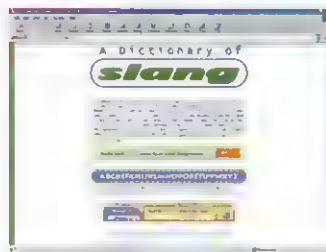
hatók egyéb nagyobb városok is. Az egyes éttermek étlapjairól roppant egyszerű összeállítunk a hön óhajtott menüt, a javascript elküldi a rendelésünket, egyébként pedig ugyanúgy zajlik a dolog, mintha telefonon rendeltünk volna – csak a választék átböngészése egyszerűbb egy picit. A kezdeti nehézségek leküzdése után a Netpincer ma már a legmegbízhatóbb háhozszállító cégek közé küzdötte fel magát, és egyre újabb szolgáltatásokkal várja az éhes netezőket: nemrég indult be például a bor-házhozszállítás és a jégkocka- illetve -szobor rendelés, illetve az élelmiszer-diszkont áruházakban való online vásárlás lehetősége. Különösen ajánlott például újságszerkesztőségek állandó pizzagondjainak megoldására, hogy a morálra elképesztően jó hatást gyakorló komlószármazékok beszerzéséről már ne is szójunk!



Sok probléma és bosszúság forrása lehet netezés közben, ha az ember fia nem bírja különösebben magas fokon azt a nyelvet, amin az aktuálisan nézett oldalt írták, vagy pláne, ha IRC-n, ICQ-



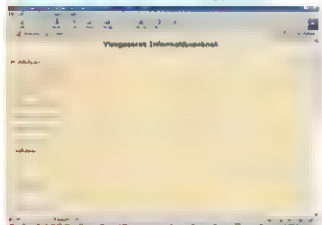
n, vagy egyéb valós idejű chaten beszél hozzánk ilyen nyelven valaki. A szótárért való szaladgálás és lapozgatás kora már lejárt, hiszen egy elegáns taskváltással is utána tudunk nézni egy-egy ismeretlen kifejezésnek kvázi bármilyen humanoid által beszélt nyelven, ha felvesszük a bookmarkjaink közé a <http://math.www.uni-paderborn.de/dictionaries/Dictionaries.html> címet, ahol egy komoly rakásnyi netes szótár címét találjuk. A túlnyomó többséget képviselő angol és német szótárak mellett olyan extra egzotikumokat is lelhetünk, mint a netezés során mérsékeltent létfentosságú finn,



kinai, vagy cseh szótárak (utóbbi segítségével egyébként már javában értelmezzük a Lédi Karmeyvél örökbecsű szavait, az eredményről feltétlenül tájékozhatunk benneteket). A nyelvek közül

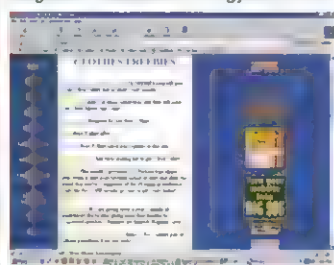
természetesen a magyar sem hiányzik, bár ha ezt el tudtad olvasni akkor erre talán nem lesz szükséged. Mindezek tetejébe szakszótárakat is találunk, mindenféle számítástechnikai témákban, a HTML-től a mainframe-programozáson át a hackerek szlengjéig. Ha valami nagyon nem állna össze az itteni szótárak segítségével alapján sem, végső megoldásként a <http://www.dictionaryofslang.co.uk> címen található szlengszótárba is belelapozhatunk, illetve az itteni szlengszótár-linkgyűjteményt is igénybe vehetjük.

Lassan, de halálós biztonsággal jön a tavasz, ami igazán örömdetes esemény, mivel csökken a gázszámla, és a lányok is egyre lengőbb ruhákat öltenek. A 18 körül járó olvasók számára azonban baljós árnyék vetül az örömdetes eseményekre: az érettségi és a felvételi vészterhes pillanatai is egyre közelebbinek tűnnek... Hogy az ő közérzetüket is emeljük valamelyest, a nagy magyar Net érettségire készülők számára aranyat érő bugyrainak címeit tesszük most közzé. Tehát: kidolgozott érettségi tételek, és egyéb értékes segédanyagok ipari mennyiségben lehetők fel a <http://www.elender.hu/~pille/eret/>, a <http://www.lazekas.hu/gors/>,

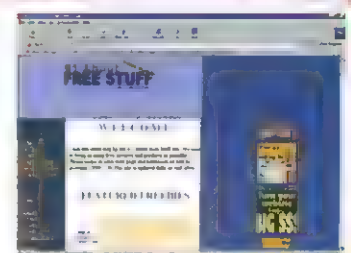


illetve a [http://www.origo.hu/oktatasi\\_alap/990509erettségi.html](http://www.origo.hu/oktatasi_alap/990509erettségi.html) címen. Érettségítől rettegők mellett mindenféle közép- és főiskolában senyvedők haszonnal forgathatják ezeket az oldalakat, tényleg rettenetes mennyiségű jegyzetet halmaztak fel a site-ok készítői. Hazárdjátékosok jellemek az elmúlt évek összegyűjtött tételarchívumai alapján megpróbálhatják kitalálni azt is, hogy vajon idén melyik tételeket rejti majd a boríték az írásbelin.

Ha valami ingyen van, az már olyan nagyon rossz nem lehet – szól az éhenkórászok első és legfontosabb parancsolata. A Neten persze minden ingyen van, illetve némi buherálással ingyen megszerezhetővé tehető – de mi természetesen a teljesen legálisan dolgokról beszélünk. Az ingyenes letöl-

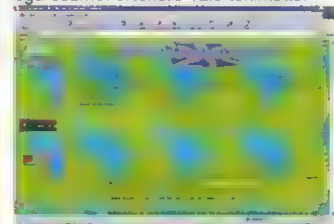


tések, webterület-, és mail-szolgáltatások igencsak lerágott csontnak számítanak, így a <http://www.1aboutfreestuff.com/> weboldal szerkesztői hatalmas katalógusukba ezeken kívül az olyan – sokkal izgalmasabb – site-okat gyűjtötték össze, ahol valami csekélységért (reklám-nézetés, spam-levelek elvisele, levelezőlistákra feliratkozás) cserébe pénzt, vagy egyéb ajándékokat (póló, CD, egérpad, poszter stb) osztogatnak a bőkezű szponzorok. Sajnos a lehetőségek nagy része csak az amerikai kontinensen élők számára nyitott, de azért hatalmas óráinkban elbogarászhatunk itt, hátha kincsre lelünk! Megszállott szerencsejátékosok igen nagy választékban találhatnak különféle ajándéksorsolatós kérdőív-kitöltősi

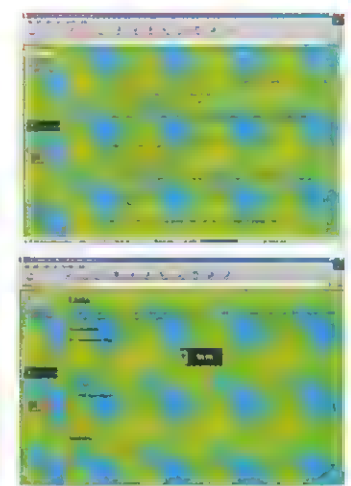


felméréseket is. Egy jótanács annak, aki komolyabban rá akar feküdni a netes ingyenezésre: regisztrációnál mindegyképpen valami csak erre használható freemail-címet használja a rendes e-mail címe helyett, ha nem akar meghülyülni a kértlen és érdektelen levelek hegyei közt...

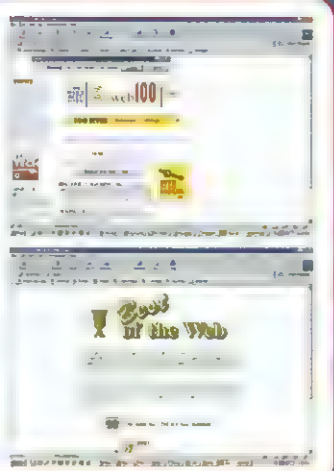
A hardware, software, shareware, freeware és egyéb -ware kifejezések hosszan kigyózó listájához most hozzászaphatunk még egyet. Érdemes megtanulni az abandonware fogalmát: ez olyan, réges-régen kiadott, kereskedelemben már időtlen idők óta nem kapható programot jelent, amit élemedd korára és csupán nosztalgia-jellegű eszmei értékére való tekintettel



bárki szabadon, jogtisztán és jobbára ingyenesen terjeszthet. A <http://www.sbwab59.freemove.co.uk/> címen találjuk az egyik legnagyobb európai abandonware-temetőt, telis-tele jobbnál jobb ősrégi játékokkal. Aki szeretne kicsit visszarepülni az időben 10-12 évet, és bohó ifjúkorának olyan olyan nagyszerű klasszikusaival nosztalgizni, mint a Larry 1, a Lemmings, a Pirates!, a Golden Axe, vagy a Prince of Persia, az egyenesen a Mennysorszában érezheti magát ezen a site-on. Ha a múlt homályából előkódoló őskövületek között nem találunk valamelyik régi kedvencünket, próbálkozhatunk a <http://abandongames.itgo.com/> címen elérhető nagyszerű abandonware-keresővel is.



Roppant tanulságos időutazásban lehet résznünk, ha különféle flashes, színes-szagoszenélő, bannerektől nyüzsgő weboldalak után megtekintjük, hogyan és honnan is jutott eddig a Web. A <http://www.botw.org> címen találjuk azt az Internet legjobb site-jait évente megválasztó buffalo egyetemi oldalt, ami már a WWW hajnala, 1994 óta osztogatja a díjait különféle kategóriákban. Nézzük csak meg, mi számított a Net legjobbjának 5-6 éve, és mit lehet ma negyed óra alatt összedobni egy HTML-szerkesztővel! Érdekes belegondolni, hogy mi vár ránk újabb fél évtized múlva, ha ez a fejlődés ilyen ütemben folytatódik... Aki kíváncsi a mai legjobbakra (a BOTW '98 óta nem tart újabb szavazásokat), legjobb, ha a naponta frissülő <http://www.web100.com> oldalra néz.



Nyilván már sokakban felmerült a kérdés, hogy honnan szerzünk olyan speciális és ritka MP3-akat, mint mondjuk Karel Gott Lédi Karmeyvája avagy a Barbie Girl az Aquá-tól, dánul. A válasz roppant prózai: természetesen rendkívül olcsón megvásároljuk őket a legközelebbi CD-butikban, aztán begrabbeljük, végül a homlokunkra ragasztjuk a MAHASZ matricát, mert szeretünk fessen kinézni. Vannak azonban egyéb módok az MP3-ak beszerzésére is, legalábbis halomából úgy tudjuk. Itt van például a <http://www.napster.com>-ról letölthető Napster nevű kis programcska, ami indítás után megkeresi a legoptimálisabb szerveret és máris a világ legnagyobb virtuális MP3-könyvtárában találod magad. Minden felhasználó hozzárendelheti MP3-akat tartalmazó könyvtárát, amelyből letöltést engedélyez a többi tízezrek, majd egy halál egyszerű kereső segítségével (számra, előadóra, csak úgy) megkeresi az első száz találatot és már áradnak is a csővön az MP3-ak. Szigorúan jogtisztá az egész, az amerikai hanglemezgyártók szövetsége is mindössze csak 22 milliárd dollárt akar behajtani rajtuk. Persze te nyilván hozzánk hasonlóan a tiszta utat választod...

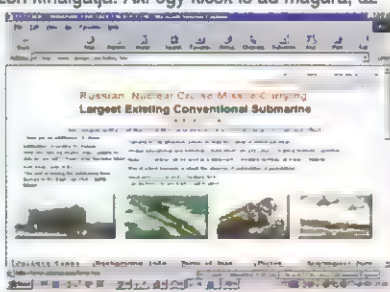




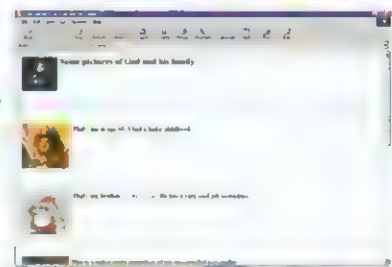
# Mit lehet



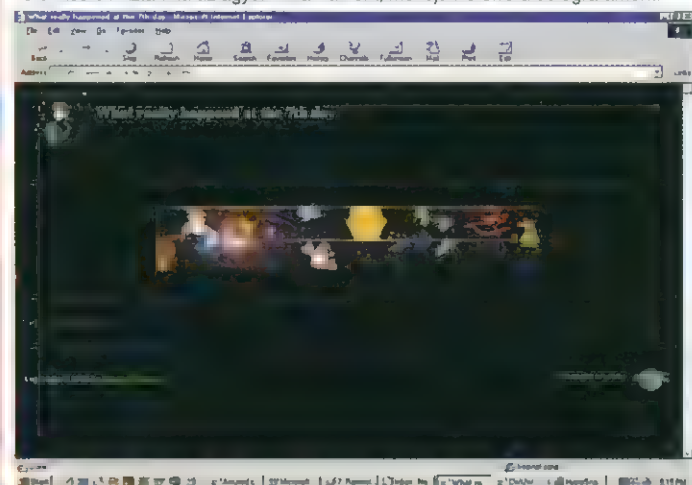
A legutóbbi számunk WC-papír múzeuma után újra egy olyan site jön, ami szinte nélkülözhetetlen a toalett használatának teljes köru élvezetéhez. A <http://www.jonnyglow.com> címen találjuk a nagyszerű oldalt, ami egy fantasztikus terméket ajánl figyelmünkbe: a WC-kagyló belső hangulatvilágítását megoldó ötletes kis szerkezetet csupán öt jelképes dollárért cserébe. Gondold csak el: felkeresed a mellékhelyiséget, hogy néhány nyugodt és felüdülést hozó percet találsz, távol a hétköznapi taposómalmától, aztán egyszer csak kitör az áramszünet. Ez a praktikus találmány viszont időt és energiát takarít meg a szorult pillanatokban, ráadásul látványnak sem utolsó a sötétben démoni zöld fényvel foszforeszkáló kiozott. A dolog egyébként nem vicc, a Jonny Glow bejegyzett márkanév Amerikában, és a terméket több online áruház is bőszen kínálja. Aki egy kicsit is ad magára, az természetesen a dupla pénzbe kerülő (de legalább ennyivel nagyobb látványosságot is nyújtó) kétsoros (!) Jonny Glow-t választja, ami mindössze negyed órnyi, természetes fény általi feltöltés után tíz teljes órán át segíti a célzást és gazdagítja tovább lakásunk legkisebb helyiségének izléses berendezését.



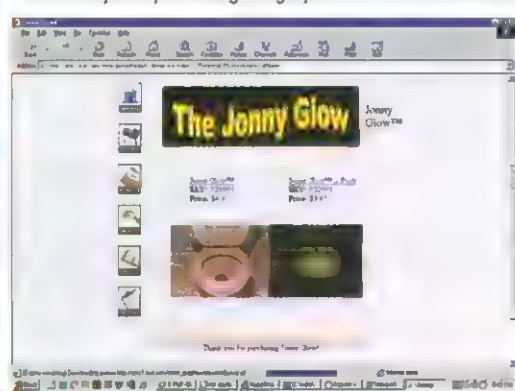
Vallásosak most ne figyeljenek ide. Ha már mindenkinek van saját homepage-e, nyilván Istennek is van egy valahol egy Mennysországi béli szolgáltatójánál, ahol akkora a sávszélesség, hogy tízesével töltheti le az MP3-kat. Hogy az Internet egy- vagy többistenhitű-e, az még nem egészen eldöntött, mindegyre egy igazi isteni weboldalt találhat az amatőr teológus a



<http://www.netstore.de/god> címen. Hihetetlen titkokra derül fény az oldalon! Az Úr például rögtön az elején siet leszögezni, hogy az Univerzumot ugyan ő teremtette, de user manualt nem tud adni, továbbá a Windows és a Netscape hibáiért sem vállalja a felelősséget (ezek nyilván a Sátán mesterkedéseinek tudhatók be. Később töredelmesen bevallja, hogy a fiát nem Jézusnak hívják, hanem Zaphod Beeblebroxnak (tehát Douglas Adams tudhatott valamit). További exkluzív infókat kaphatunk arról, hogy valójában mi is történt a hetedik napon, de a legjobb még csak most következnek: bűneinket online meggyónhatjuk a Mindenhatónak, aki – ha éppen ráér – személyesen osztja ki az elmormolandó Miatyánkokat és oldoz fel bűneink alól. Némi magunkba szállás és a tőlünk telhető vallásos révélet maximumának elérése után után megkíséreltünk bűnbocsánatot nyerni néhány MP3 file le- és feltöltéséért, de úgy tűnik, ez nem volt kellő nagyságrendű úgy ahhoz, hogy a Teremtő rám vesse fényességes tekintetét. Seba, lehet neki e-mailt is küldeni! Válaszolni ugyan nem fog, mert fontosabb teendőkkal van elfoglalva (ebben is hasonlít más mennyországi levelező tagozathoz). További extraként megnézhetjük az Úr gyerekkori fényképeit és a családi fotóalbumot (tudtátok, hogy a Téalap valójában Isten öccse?! A Mindenható irigykedik is rá rendszeren a jó kis melója miatt), valamint megtudhatjuk, hogy Isten ki nem állhatja a meteorológusokat, és pusztító kitalálásból mindig direkt más időjárást rendel el, mint amit az időjárás az esti Híradóban mondtak. Az Úr az ő nagy kegyességében még azokat a Pearl és C nyelvű forráskódokat is megosztja velünk, amik segítségével a világot teremtette (bár azokra a programokra ráért volna némi bugfix...), és egy rövid MPEG movie-t is megnézhetünk a Teremtésről. Aztán ha az agyunk már ráment, mondjuk is erre a dologra áment.



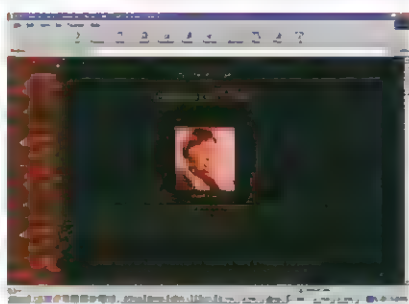
Vannak olyan önjelölt pszichológusok, akik az égvilágon mindent rettenetesen komolyan tudnak venni, és akár egy tüsszentésből is képesek a lelki világunk leg-sötétebb bugyira vonatkozó következtetéseket levonni. Az ilyen "túlanalizált" kérdések nagyszerű gyűjteményét találjuk elsősorban rajzfilm- és képregény-témában a <http://members.aol.com/TheGnlfon/cartoon.html> címen. Megtudhatjuk például, hogy a Hupikék Törpikék falujában azért él csak egyetlen női törp, mert ez a rajzfilm kitalálójának rejtett homoszexuális hajlamainak kivetülése (mi több, Törpilla is nagy valószínűséggel egy női ruhás transzvesztita). Vagy kiderül, hogy a 101 kiskutya között sokkal több volt a hímnemű, mint a szuka – ami újabb súlyos diszkrimináció, és minden bizonnyal a rajzolók himsovinizmusra áll a háttérben. A kedvencem a sok súlyos tudományos értekezés közül az, ami Garfield narancs-szín bundájának jelentőségét taglalja a XIX. századi katolikus-protestáns hitviták



illetve az IRA terrrorszervezetre való esetleges utalások kapcsán. A sok marhaság mellett néha egész értelmes értekezéseket is olvashatunk, olyan témákban, mint például Beavis és Butthead, mint az amerikai társadalom karikatúrája. De persze ez azért igen ritka eset.

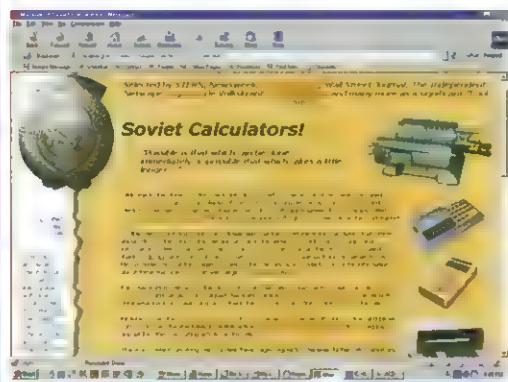


Elvakult Microsoft-ellenesek között régóta tartja magát az az enyhén paranoid elmélet, miszerint Bill Gates nem más, mint maga a megtestesült Gonosz, a Biblia által is emlegetett Antikrisztus. A <http://egomania.ru/gates.html> címen elérhető oldal ezt a témát vesézi ki elég alaposan, alapos munkával összegyűjtögetett "bizonyítékokkal" alátámasztva



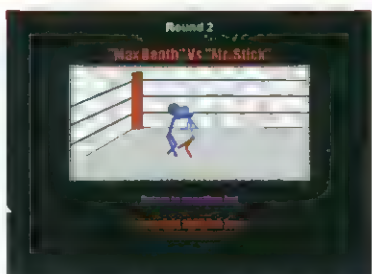
(mondjuk a bibliai idézetek mellé illesztett tények Billről tényleg elég hatásosak). Az még hagyján, hogy a Bill Gates III név karaktereinek ASCII kódösszege 666, de hogy ugyanezt adja a Windows 95 és az MS-DOS 6.21 is, az már kissé gyanús... A site további érdekességekkel is szolgál, például egészen komolyan állítják, hogy az Excel 95-ből (az oldalon részletesen ecsetelt procedura segítségével) előcsalogatható egy kép a Microsoft pokorra szállt ex-programozóiról, sőt további összeesküvés-elméletként azt is kinyilatkoztatják, hogy az Internet is a Sátán műve, elég csak arra gondolnunk, hogy ha a WWW szócikkában a W-ket archaikusan VI-kre cseréljük, majd római számként értelmezzük, az is a fenevad számát adja. Szerencsére az oldal sem veszi magát különösebben komolyan – a végén be is vallják, hogy ők sem hisznek a dologban, hiszen mindenki tudja, hogy az Antikrisztus valójában Gary Coleman.

A Net a mindenen túlradó hülyeség mellett az elképesztő dolgokat gyűjtő bogaras emberké remek lelőhelye is: ennek remek példája a <http://www.taswegian.com/MOSCOW/soviet.html> site, aminek gazdája régi szovjet számológépeket gyűjt, és van olyan kedves, hogy kollekciójának becsesebb darabjait a netes közösség számára is megörökítette. A főleg a '60-as évek darabjaira specializálódott ausztrál megszállt egészen elképesztő darabokat tudhat a magáénak: ott van például az Elektronika B304 típusú csúcskészülék '74-ből, ami büszkén hirdeti, hogy hatezer tranzistor küzd benne a négy alpművelettel, vagy a Felix nevű teljesen mechanikus, negyvenkilós öntöttvas szörnyeteg az ötvenes évekből. Hősünknek több, mint

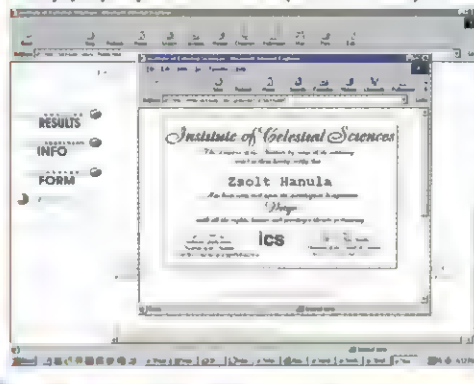


130 hasonló szerentyűje van raktáron (tehát nagyobb földbirtokkal is kell rendelkeznie), de legfőbb vágya továbbiakat is szerezni (súlyos százdollárosokat emleget a ritkább darabokért), úgyhogy nézzünk csak szét a padláson, hátha találunk valami érdekeset neki!

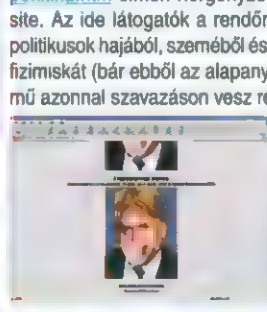
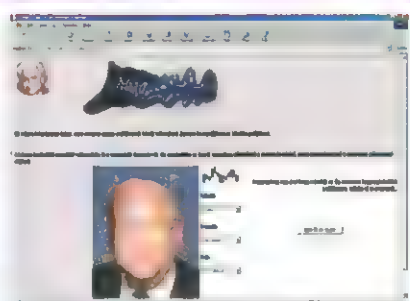
Igen pihent agyú site-ot találunk a [www.stickdeath.com](http://www.stickdeath.com) címen, amelyet valószínűleg a Status Quo Pictures of Matchstick Men című inspirált, esetleg egy üveg whisky jótékony hatása is közrejátszott az ügyben. A honlap kizárólag a pálcikaemberek életének mindennapjaival foglalkozik. Hogy ezek egész pontosan miről is szólnak, azt a bejelentkező képernyő ígértes felirata ("Trágár beszéd, agresszív, véres jelenetek minden mennyiségben, kiskoriaknak szigorúan nem ajánlott.") A pálcikaemberek élete ugyanis arról szól, hogy jelentős mennyiségben elhalnak. Ehhez a számukra sajnálatos eseményhez aztán igen számos út vezet, legyen az mondjuk a hullámvadászt barlangbejárata előtt megfelelő pozícióban elhelyezett bukkanó (hogy a falon kenődjének szét), vagy mondjuk egy kieséses rendszerben zajló pankrátor bajnokság, olyan résztvevőkkel, mint mondjuk a Max Halál vagy a Kalapács. A Menő Manó idéző elképesztően kifinomult, már-már a tökély határait súroló grafikai designnal megoldott figurák kalandjai elképesztően szellemesek, de ugyanez vonatkozik a Voodoo 3-on felnőtt szilikongyerekek grafikát firkázó e-mailjének tárlata, ahol a honlap Rob Lewis nevű gazdája igen emelkedett hangvételű társalgást folytat a világ dolgairol. Az animált gif-eket egyébként sűrűn frissíti, tehát az új vendégek hosszasan búvárkodhatnak az archívumokban is.



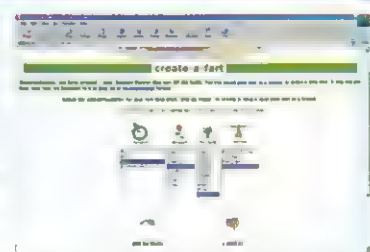
Vannak olyan dolgok, amik velünk születtek, és hiába kapálódzunk, nem tudunk megváltoztatni. Eddig ilyennek gondolhattuk a születési dátumunk által egyszer és mindenkorra meghatározott csillagjegyüket is, ám ez – hála a <http://jackrudy.com/ics/> címen terpeszkedő nagyszerű site-nak – már a múlté. Az Institute of Celestial Sciences hangzatos névre hallgató mérsékelt komoly cég a "nem csoda – tudomány!" jelszóval bárki csillagjegyét tetszés szerint megváltoztatja ingyen és bérmentve, csupán egy kis kérdőívet kell kitölteni, majd néhány másodperc alatt túl is esünk az asztrológiai műtéten. Egy szép, pecsétet, aláírt okmányt is kapunk, ami bizonyítja új helyünket a horoszkópban. Én mondjuk nem éreztem különösebb változást, pedig kipróbáltam a Szűz, a Nyilas és az Oroszlán csillagképet is – de biztos bennem van a hiba és nem vagyok kellően fogékony ezekre a túlvilági dolgokra, mert a site vendégkönyvében csupa elégedett és az új csillagjegytől rendkívül boldog emberke köszönetnyilvánításait olvashatjuk.



Nyilván mindenki legalább olyan lelkesedéssel viseltetik dicső politikusaink irányában, mint szerkesztőségünk (választási plakátját átolva tér nyugovóra, szíve felett melengeti pártjelvényét ábrázoló medálját, stb.). Politikusaink között azonban még nincs meg az ideális, és erre keresi a megoldást a <http://intermedia.c3.hu/~adam/pokitka.htm> címen horgonyzó site. Az ide látogatók a rendőrségi fantomkép mintájára közismert geng... ödö, politikusok hajából, szeméből és szájából kirakhatják a számukra legszimpatikusabb fizimiskát (bár ebből az alapanyagból nehéz lesz, de ez nem a site hibája). A kész mű azonnal szavazáson vesz részt, ahol külön ismertető kapunk a legnépszerűbb alkotásokról, továbbá a legkevésbé unszimpatikus arcokról, ami pillanatnyilag Kónya-haj, Torgyán-szem (ez kezdésnek egyébként echte Hitler) és Magyar Bálint-szaj. Politikusi babérokra áhítozóknak külön ajánlott a hely: azonnali elképzelést tudnak letenni plasztikai sebészükhöz asztalára, és így helyük a hűsoszféák mellett a legközelebbi választások után biztosra vehető.



Nem tudom, hogy ki mennyire van oda a különféle babszarmazékok levesként vagy főzelékként való fogyasztásáért, de ha valaki evett már ilyen növényt, akkor az már biztos szembesült egy érdekes természeti jelenséggel: testében elképesztő mennyiségű gáz fejlődött, amely mihamarabb ki akar törni a szabadba. A sikeres kiszabadulást rendszerint különböző audio-effektek is kísérik, amelyek egyrészt figyelmeztetésül szolgálnak környezet számára a közelgő viharról, másrészt igazi nyencfalatnak a szellentések vájtűlű tanulmányozóinak. Elképesztő az a változatosság, amelyet a természet létrehoz a diadalmasan hőmpolygó Tigris tanktól kezdve az alattomos Lopakodó Bombázóig. A fíngok avatott szakértőinek most felcsillanhat a szeme: már messziről kiszímatolhatják, hogy már online is létrehozható akár nagyobb lélegzetű kompozíciók is a [www.createafart.com](http://www.createafart.com) címen. A felhasználó először is definiálja a mű elhangzásának idejét (szaknyelven szólva dur(r)ációját), majd következik egy speciális buké kiválasztása kezdve a kéneztől és sajtotól egészen a halál-szerűig. A mű lejátszásának stílusa (zenében mondjuk allegro avagy andante) mellett még megadhatjuk a várható csapástávolságot, majd következik a felemelő pillanat: az ujj meghúzásával a Királyi Fülharmonikusok előadásában felcsendül a fenséges opusz, amely nyilván mindenkit legalább úgy megráz, mint Beethoven kilencjedikjének nyitó akkordjai. Az elkészült fíngok .wav kiterjesztéssel elmenthetők, illetve e-mailben elküldhetjük őket szeretteinknek.





# CseVegő



Hola, bár ezt mintha már említettem volna valahol ott elől, de az már rég volt. Ugyanezen az alapon kösz még egyszer az ötleteket és kritikákat, amikből azért az derült ki, hogy általában tetszett a mű. Grafikonos kimutatást vezetek róla, hogy havonta hányan küldenek el anyámba, és ez most mintha egy kicsit visszaesett volna. (Az eljárást egyébként meghonosíthatnák mondjuk a kereskedelmi TV-csatornák is: a tetszési index magas volta nem feltétlenül fontosabb a filkázási mutató alacsony tartásánál.) Mivel postaládám látogatói szeretnek egyéb információkkal is ellátni a leveleikben, újabb grafikonokat is tudtam generálni. Az egyikből például kiderült, hogy az 576 Kbyte olvasásának a legkedveltebb helyszíne a klozett. Arra még nem sikerült fényt derítenem, hogy azonnali megkönnyebbülést avagy szorulást okoz-e, de már dolgozom az ügyön – a mai gyógyszerárak mellett esetleg figyelemfelkeltő lehet egy ilyen hasznos kis plusz szolgáltatás. Maximum kiírjuk a címlapra, hogy “a mellékhatások tekintetében kérdezze meg orvosát, gyógyszerészét”.

Más érdekes dolgok is kiderültek. Egy újság külső megjelenésében nem az a legfontosabb tényező, hogy mi van a címlapon, milyen papírra van nyomva, meg ilyesmi – hanem a szaga! Ennek többen is hosszas és tanulságos kis elemzést szenteltek, ami új, kemény kihívások elé állítja a már amúgy is meggyötört csekélységemet. Egyrészt úgy látszik, hogy a továbbiakban nem csak az lesz elmélkedés tárgya, hogy mi kerüljön mondjuk az aktuális címlapra, hanem az is, hogy man- avagy levendula illatban jelenjünk-e meg. Különösen eltálat odoroknál esetleg az is előfordulhat, hogy valaki egy csokor 576-tal lepi meg asszonyapját, netán iskolában/munkahelyen lehet májerkodás tárgya, hogy kinek tart tovább a deója. (Na persze olyan kérdéseket is felvet, hogy mi sülihet ki egy nyomdahibás illatból, de szünyogot irtani vagy a Tiszába dobálni még akkor is jó lehet.) És akkor most énekeljünk!

Vagy mégsem. Tudom, hogy megígérttem a múltkor az Aqua Barbie Gírljét dánul, de egész egyszerűen képtelen vagyok végighallgatni ezt a rohadt számot – pedig Karel Gottnál elég keményen bírtam, egyszer pihenő nélkül kétszer is végignyomtam a Lédi Kármeyvált. De ez már tényleg több a soknál. Szóval most nem éneklünk, de mivel többen zajosan követelték az újabb kultúrsokkot, időközben beszereztem oroszul (Bár-báj Gyévocská – nem píták az sem!), de dánul azt nem.

Hopp, most látom, hogy a Csevegőt írom! Akkor megpróbálom válaszolni egy-két levélre is, hátha sikerül. Kezdjük mondjuk egy Nyilas Misi-szerű pakkal:

## Pakk

Kedves CoVboy,  
<sablonos kezdés> Év(tized)ek óta



követem figyelemmel a mindenféle bizzar sajtóorgánáimok rejtekében elkövetett, olykor emberiség elleni bűntény besorolás határát súroló garázdalkodásaid és mindeddig vissza bírtam tartani az ingert (pedig, mint köztudott: visszatartani egészségtelen), hogy billentyűzetet püfölve megmondjam a magamét. (A fő ok, ami visszatartott, az az eme cselekedet által kiváltott várható érdeklődés igen alacsony foka volt. Meg ráadásul bizonyos okok folyamánként szeretett péccémtől elszakítottam és konzol elé kényszerültem, holott a Martin bűrája, vagyis a belőle kiáramló szellemiség kissé idegesített, szóval jelenleg nem vagyok avatott ítésze a komputeres játékoknak.) És erre most mégis. Ó igen, el tetszett találni: a designváltoztatás az, ami kizökkentett levelezős apátiámból és azonnali kinyilatkoztatásra serkentett. Pontokba szedem hát mértéktelenül szerény véleményemet, hogy a rendszer utat mutasson a fény (sötét) felé.

1. Mein Gott! Lédi Karnevál(ová) je bezvadná! To jsem v ?ivote nesly?el nikdo (ani Gotta) tak krásne zpívat, jak jsi to predstavit, gratuluju! Ce?tina rulez! Moha és Páfrány, vagy Bob és Bobek (Králici z klobouku) show nem lesz? Alig várom!

**Moha és Páfrány?! Végre egy kultúr-ember!** Tőlem itt mindenki azt kérdezi, hogy szoktam-e nézni a Transformerst meg a DragonballZ-t, és mindig szabadkozhatok, hogy azt az egyet nem, bár néha egy kis Tom és Jerry még be-bejárszik. De hogy mit megadnék egy akár hiányos Moha és Páfrány-gyűjteményért, azt hirtelen meg sem tudom mondani! Tán még a sörnyítomat is! (Megy kulccsal is.) Jó, hogy eszembe juttattad őket, a következő számban írok is egy hosszabb értékelést a rajzfilmek fényes múltjáról. Meg eléneklem a Vájemszóját (megvan lengyeleül, autórádováski) és akkor lesz kívül beszélgetnem a Varázsceruáról is. Átalakulunk Kartyuna Nyetvörkivé. 2. Azér' nem vagy ijedős! Tudom, hogy haverok, meg minden, de hogy egy ilyen bukottangyal társulatra megint elkezdesz várat építeni! Hány újság ment már csődbe Stöki meg Hancu alatt? Nem mintha nem komáznám őket, bár a Stökeszláda kobakját azért párszor szívesen belepaszíroztam volna a Gondolatébresztőibe. Persze lehetne rosszabb is, mondjuk felhajtod Mr T-t, aki annak idején a Gurban szerintem biztos megdöntötte a spontán szóismétlések világrekordját! (Egy tízenöttszavas mondatban hatszor szerepelt a "game" kitétel. Egyébként az ominózus szösszenet magyar nyelven íródott). Vagy mondjuk közelebbi komátok, a Dada, aki bár rengeteg nyelven beszélt, mint kiderült, sajnos a magyar nem tartozott közéjük. Választék tehát van és ha lazítasz a gyeplőn, akkor jaj lesz nekünk, akik stílusáért, olvasmányosságáért, vagyis főleg a feelingjéért vesszük az 576-ot. (Ki gondolta volna harcos CoV-os időkben, hogy a stílus pont a nagy konkurenciába költözik majd át egykorl) Tehát summárumilag: vigyázz az arculatra! Ide jön a 2. pont. Én tudom (sejtem), hogy nem könnyű átváltani 100 oldalra, meg az idő az szorító, meg

sokamelőkevéésalé, de Ember! Ez csupa jóindulattal is csak egy 576 v.0.1. Hát milyen ez a tördelés! Mint a legsúlyosabb Zedes időkben! Tíz percig nézem az oldalt, mire megtalálom a játék címét! (De azért sikerül ügye? Mert ha nagyon hepciáskodsz – Bob és Bobek ide vagy oda – írok egy olyan gondolatébresztő cikket 'Hogy találjuk meg a játék címét?' témában, hogy ijedtedben visszamenőleg magadra rántod az összes Zedet.) Súlyos hasábok árvalkodnak kitöltetlenül (jó, kamuval kitöltve)! Hogy néznek ki az értékelők? A cikk fele fekete háttérrel fehér betű, a másik fele fordítva? (Na és? Már úgyis lapoztál, az oldalpárt látod magad előtt. Ha az is fekete lett volna, akkor meg az a baj, hogy bűdös a nyomdafesték.) Meg egyébként is, megitták a sörömet! (Jó, ez nem tartozik szorosan ide, de akkor is!) Remélem belehúztok és ez csak egy bohókás mellényűlés volt, mert jóízűs-gyulladást kaptam, mire kiolvastam. És fáj!

3. pont. (... <- ez az) Az tulajdonképpen nincs, mert minden ok (és okozat) amúgy, csak és még egyszer tessék rendszer megcsinálni az újságot! Inkább keressetek még hirdetöket (most hogy "tekintélyesebb" a külső, talán könnyebben rá lehetne beszélni a bunkófejű marketing-managereket, meg a cégtulajdonosokat, hogy reklámozzanak) és ha van pluszbevétel, alkalmazzatok több külsős cikkírókat (mondjuk ne olyanokat, akiket Mr. T. okított), de előtte persze egy próba-fogalmazás (mit láttam az állatkerben) melegen ajánlott. És ha ezt a mostani számot valaki főállásban, kizárólag erre a feladatva koncentráva tördelte, azt haladéktalanul rúgjátok ki (vagy irasátok be valami vizuális esztétika alapjai óvodásoknak kurzusra). Hát ennyi mára, jó estét, jó szurkolást kívánva: Moudry Vejce (kevésbé szláv irányultságúak kedvéért: Okos Tojás)

Óh, hát itt aztán elég keményen betámadtak mindenkit. A TJ persze megint kimaradt a jóból, pedig ő volt az egyetlen, aki a szokásos heti belsős kontrollon semmit nem látott az állatkerben. (Persze lehet, hogy csak rossz témát adtam fel neki. Ha a dolgozat címe 'Mit láttam az Utopiában?' lett volna, akkor nyilván nem is hosszabban, hanem keresztben írta volna a hasábot.) Hát mondjuk Hancu és Stöki már megjárt egy-két kiadványt, de én úgy hallottam, hogy azokkal nem igazán "alattuk", hanem inkább "felettük" kezdtek különféle dolgok történni. (Bár gyanús, nagyon gyanús!) Azonkívül nem kell féltetni az 576-ot: igen komoly védővarázslatokat nyom magára, ha azt is kiheverte, hogy már több mint három éve itt vagyok! Sajnos most lesz egy kis törés ebben a szép sorozatban: most ugyanis legutóbbi javallatod szellemében kénytelen vagyok kivonulni ide a Margit-hídhöz, bepucsnítani, és megvárni, hogy jeles újságunk Oktogontól nekifutó főszerkesztője úgy rúgjon seggbe, hogy felakadjak a Mátyás-templom tornyára. A tördelő ugyanis én voltam. Remélem onnan rád esem. Hogy mondják szlávul, hogy rántotta?

## A nyomda ördöge

Háj Kóboj!

Bátran kijelenthetem, hogy az 576-ban NINCSENEK NYOMDAHIBÁK! Mert amit egyesek annak titulálnak, az nem az! A nyomdahiba pl. amikor szellemképes az oldal (ekcsúszik az egyik szín). (Úgy mondják szépen: passzeres.) Amik a magazinban előfordulnak azok félre-géplések, és ezeket ne a nyomdára kenjétek, mert ők csak azt nyomtatják ki, amit odaadnak nekik.

A nyomdászok szakszervezete (ALIEN™)

Hát ez így van. A félregéplésnek házi-lag generáljuk – viszont ha nyomdahibaként emlegetem őket, akkor úgy tűnik, mintha nem helyileg baltáztuk volna el, hanem sötét és misztikus erők titokzatos konspirációjának esett áldozatul a szegény kicsi Vuk. (Vagyis én.) A francba! Most megint lebuktam. Sebai, visszaűtök: a nyomdászok szakszervezetének üzenem, hogy a 'TJ a szerkesztőségi WC-ben'-típusú, tők fekete képeket viszont ők generálják, ebből aztán már senki sem dumálja ki őket!

## Judit

CoVboy!

Köszönöm! Eddig bizonytalan voltam, de most már tudom! Nem vagyok terhes! Köszönöm a homepage-címét! Meg vagyok mentve!

Judit

Kedves Judit! Nagyon örülünk, hogy internetes ténfegésünkkel segítségre lehettünk. Legyen szabad mellesleg felhívni a figyelmedet, hogy az effajta "áldatlan" állapotok elhárítására is kiválóan felkészült szakembergárdával tudunk rendelkezésedre állni.

## Miért?

Nem igazán érdekel, hogy beteszel a csevegőbe, vagy sem, a lényeg, hogy fáraszd csak a szemed a karaktereim-mel. Az újságot már több mint 3 éve veszem és meg vagyok vele elégedve. Ez az új design is tetszik leszámítva egy-két apróságot. De megnyugtatlak, mindezek ellenére továbbra is fogom venni az újságot, sőt lehet, hogy előfizetek rá. Most nem dicsérlek agyon titeket, azt majd máskor. Csak néhány apró dologba kötnék bele, amik nem igazán jöttek be nekem.

Egy fontos dolgot szeretnék neked most elregélni. Én információszerezés miatt veszem az újságot. Nekem ez a legfontosabb. Nem is igazán érdekel semmi más. (Nana! Fogod te még szolgálatni is, amikor megjelenik az áprilisi számunk aloe vera kivonattal!) Szóval a gondom a következő. Elvileg kétszer akkora lett az újság terjedelme. Viszont az információmennyiség nem igazán lett kétszer akkora. Most ne byte-okra gondolj. Úgy vettem észre, hogy enyhe erőlködésbe kerül, amíg teliírtatok az újságot. Pl:

A toplista lazán felfért volna egy fél oldalra. Miért?

Mert baj van a kompatibilitási szabványokkal: az etalon toplista mérete

ugyanis csak a 45%-a az újságunkénak. De ez csak az egyik ok. A másik az, hogy bottom-listát nem akartunk közölni, mert azt az április 1-én megjelenő különszámunkra tartogatjuk. Ez nem jelenti azt, hogy lenne április 1-én megjelenő különszámunk – bár ahogy, elnézem a naptárt, ha még egy pár napig tudom húzni a Csevegőt, akkor még lehet –, csak azt, hogy tartogatjuk. Mármint vissza az információ-t. (Ez is egy információ.)

A Final Fantasy VIII-ról egy egész oldalas kép... Miért?

Mert jól nézett ki az a kép. Vagy jöhetnek az Ultima Weaponnal is: azért mert csak.

Egyébként is. Nem lehetett volna egy kicsit kevesebbet írni a FF8-ról? Én elhiszem, hogy szuper game, de azért az a 9 oldal mégis csak sok.

Nézőpont kérdése. Szerintem kevés. Én tudtam volna 30-40 oldalt is mesélni róla. Persze ideje volna definiálni az "információ" helyi jelentését. Elég lett volna, ha csak egy litégét írok az FF-8 kapcsán?

Minek annyi és ekkora kép? Szerintem 2-3 kép elég.

Az nem jó. Az már szinte képtelenség lenne.

A márciusi előzetes is egy oldal. Miért?

Nehogy kapjak egy ilyen levelet: nem tudom mi lesz a márciusi számotokban. Miért?

Cheatek: Az a banya elfoglal egy csomó helyet. Miért?

Szerintem azért, mert sosem hallott a koleszterinszegény táplálkozás rejtelmeiről. Mindig csak a szalonnát nyomatta meg a páleszt.

És ha már itt vagyunk. Csal a Zsuzsa! Ez egy elég ostoba cím. Nem lehetne egyszerűen CHEAT a címe?

Cheat. Hm. Miért?

És egy szörnyű hiányosság. Javíts ki, ha tévednék. Nem találkoztam az Unreal Tournamenttal a lapban. Könyörgöm egy ekkora játékot kihagyni. Most csak ennyi jut eszembe. Ha kapok választ, akkor majd küldök egy májhízlaló levelet.

Köszí a figyelmet.

Perger László, Lion<O:P<O:P

Hát a problémák legnagyobb része szemléletmódot esztétikai eredetű. Én megértem a dolgot, és benne is lennék, hogy egy telefonkönyv szépségeivel vetekedő arculatot hozzunk össze mi itt ketteskén, de van egy szörnyű baj: akkor megint jön egy Okosova Tojasova a Felvidékről, és akut izlés-ficam címmel megint rúghatom ki magamat, pedig még az előzőt sem hevertem ki. És még annyit se tudok kérdezni: miért?

## Karel

Üdv!!

Megtetszett a himnuszotok, úgyhogy feltehetnétek mp3-ba a honlapotokra, szeretném meghallgatni. Az is jó lenne ha magatok képét is megmutatnád, esetleg tovább scannelnéd magad.

Egyébként minden rendben, továbbra is jó munkát kíván: \$@Lá

Jiháá! Végre valami igazán fajsúlyos téma. Az aranytörkű cseh Isten, akiről akár azt is elhiszem, hogy neki kö-



## PlayStation-land legújabb csodái I.

Mint azt már az eddigiekben is megszokhattátok, háztájm tág teret enged a tudomány és a technika valami miatt eleddig méltatlanul mellőzött újdonságai bemutatásának. Ha valamely meg nem értett találmány a hasábköről indul el világhódító körútra, akkor már tettem valamit annak érdekében, hogy egy picivel jobb világot hagyjak gyermekeimre, mint amilyet a szülem-től kaptam – tehát már nem életem hiába. (Hát ahogy a világot így elnézem, ez nem lesz nehéz, de ez most nem tartozik szorosán ide.) E havi tudományos utazásunk a távoli Kelet mesés földjére, az ezer sziget országába indul. Japán csodálatos egy hely, és távolról sem igaz a széles körben hangoztatott vélemény, hogy az életükbe nem találhat ki soha semmit, de mindent megtanulnak és sokkal jobban csinálnak, mint mások. Még ha a jövőben nem is csinálnak semmit, akkor már eddig is soha el nem múltó hálával tartozik nekik az emberiség Nekik köszönhetjük az audio-kazettát. A walkmant. A PlayStationt. A mi Suzukinkat. A zen-buddhizmust. A harakrit. A kamikaze-eljárást. A manga pornófilmeket.

A japán szellem azért szerencsére nem pihen, és folyamatosan egyre jobb és jobb találmányokkal lepik meg az elképzelt világot – ezek közül szeretnék egy pár kevésbé ismertet bemutatni az alábbiakban. Nyilván mindenki előt ismert az állapot, midőn reggel kicsoszog a konyhába, hogy arcába zúdítsa vajaskenyér-tejeskávé-összeállítás reggelijét. A próbálkozás már az első összetevő-nél csúszdát szokott mondani, mert reggelre természetesen csonttá fagy a hűtőben az a rohadt vaj, és feszítővassal-hegesztőpisztollyal kell megdolgozni, ha tényleg vajaskenyér a kitűzött cél. Ennek szerencsére egyszerűs-mindenkorra vége, ugyanis itt a vajazó stíft. Egy tekerítés jobbra és a vaj kenhető állapotban bevetésre készen előáll. Egy balra, és visszahúzódná már mobil, egy kisebb zsebben is bárhová magunkkal vihető, ami ugyebár nem utolsó szempont, ha a természet lágy ölén kívánjuk elkötni a früstiköt. A stíft minden oldalról zárt burkolata megvédi a benne tartózkodó vajat a környezet pozitív és negatív hőhatásaitól, mellesleg javítva ezzel a benne tartózkodó vaj hangulatát, ami így a legtokéletesebb formáját hozhatja szentivóc (bocs: szendvics) tejfelen. A készülék egy roppant gazdaságos módszerrel jelzi, ha kiürült: nem lesz vaj az kenyér. A kiürült stíft természetesen bármikor újratölthető. Készül a kolosztárszegeny táplálkozást kedvelőknek a Light változata is, ami egyáltalán nem lesz megtölthető, így a fogyókúra étrenden lévő csak azt HISZI, hogy megvajazta reggeli Cerbonáját. Vajh! nekem ilyen vajazóm lehetne!

Maradjunk még mindig a gasztronómia területén, de most az olasz konyha kedvelői figyelmek igazán! Szentén ismerős helyzet lehet, amikor a polgár úgy gondolja, hogy megesz egy tál makarónt. A makaróni pedig sohasem gondolja így, és a polgár kétségbeesett Laokoon-csoportként küzd vele rövidke ebéd-szünetében az étterem egyéb vendégeinek nagy megrökönyödésére. A makaróninak ugyanis se vége-se hossza, és ember legyen a talpán, aki talál benne egy fix pontot, ahonnan nekikezdhethet. Aki hard fokozaton akarja nyomni ezt a sportot, az japán vendéglőbe megy, ott ugyanis nem villát, hanem evőpálcikákat adnak és EHHEZ aztán nincs cheat! Az alábbi találmány ugyan nem oldja meg teljesen a problémát, de nagy lehetőségek rejlenek benne. Tegyük fel, hogy valami különös véletlen folytán túl hamar találisz egy fix véget, ahol támadhatsz. A makaróni tűzfőző, te pedig nyilván ordítva kiköpöd, és az örökre eltűnik a boglya rengetegében. Ez így volt eddig, de egy elmés kis szerkezet kiküszöböli ezt a bajt: a pálcikára szerelt mini ventilátor kellemes, fogyasztható hőmérsékletre hűti le ezt a gonosz térszűzölést és te bágyadtan nekiláthatsz. Ez még mind semmi: egy kis fűtőszálal kiegészítve a készülék fel is melegítheti az expanderezés közben kihűlt ételt! A kutatás további tárgya lehet még a leselejtezett dugattyús repülőmotorok felhasználásával készült De Luxe változat, amely több előre- és hátrameneti sebességgel rendelkezik. Full rükkverbenc például megoldja a 'hol kezdjem' kérdését, mivel egész egyszerűen kitépi a tányérből az egész miskulanciát, a rotor lapátjai pedig egyből fel is szelelik a makarónt. Nem megoldott az a kérdés, hogy az így kezelhetővé tett étel a tányérből az asztaltárs ölébe megoldorol, de ha az ember egyszer már leül valakivel egy asztalhoz, az a minimum, hogy egy kis humorérzékét elvár tőle.

A férfúli nem gyakorlatilag gyamatot sorban él a kies bolygón. Tőlünk gyakorlatilag mindent megtagadnak: nem lehetünk tagjai feminista mozgalmaknak, sohasem érthetjük meg a brazil szappanoperák lényegét, és ráadásul még a menstruáció havonta ismétlődő remek cirkszából is kihagynak bennünket. Utóbbihoz kapcsolódik ugyebár az anyaság felemelő érzése, és ezt sem élvezhettük – legalábbis eddig, mert már ezt is megoldották Made in Japan. Szűlni ugyan még mindig nem tudunk (bár speciel én nem is vágyom ezirányú XP-re), ellenben egy elmés találmány segítségével szoptatni igen. Ööööö... khm. Hancu lekapszolta a Rammstein Bück dich! című számát, szóval rájöttem, hogy ez a fogalmazás így azért nem egészen precíz. Tehát újra: ...átélhetjük ugyanazt az érzést, melyet Madonna érzett, midőn kebléből táplalta a kisdedet. Most mondhatnám, hogy erre varjatók gombot, de teljesen felesleges: az a szérfelkészítéshez tartozik. Az eljárás mondjuk még némi visszaütőzést kelthet zsúfolt közlekedési eszközökön, de széles körű elterjedése csak idő kérdése. Hely hiányában most megszakítjuk tudományos híradónkat, de a következő számunkban tovább folytatjuk érdekes kis utazásunkat a legújabb japán találmányok titokzatos világában.

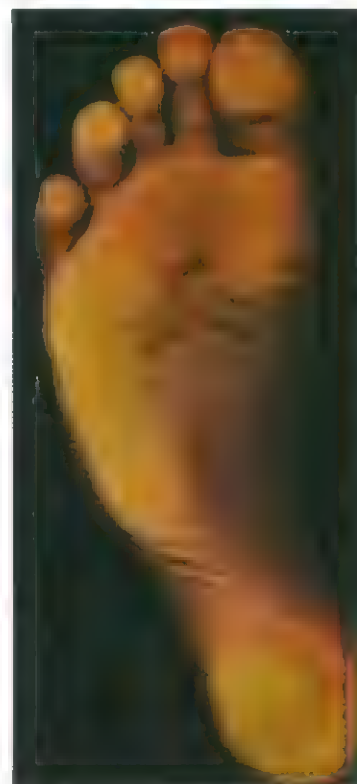


szönhetjük nyelvünk "csehül állni" kifejezését (bár ő talán nemcsak áll, hanem még ropja is). Azt persze tökéletesen elképzelhetetlen, hogy feltegyük a honlapunkra: most képzeld el, hogy mit szólna a cseh (vagy szlovák) hanglemezgyártók szövetsége, ha ilyet tennénk? Az még hagyján, hogy nincs az a szerver, ami kibírná a Karelre kiéhezett magyar rajongók támadását, amint azok felfedezik, hogy a Net egy kicsiny titkos zugában egy LédiKárnyevál.mp3 rejtezik – de ez a kiesett adóbevétel esetleg a csődbe is döntené a cseh (vagy szlovák) államháztartást! Vagy mindkettőt. Hm. Ez egyébként nem is egy olyan rossz ötlet...

Nem tudom, hogy jeles kis újságunk múltkori számának köszönhető-e, mindenesetre igencsak feltámadt az érdeklődés a mikrofon hősza iránt. (Ha mi támasztottuk fel a Karel Gott-hisztóriát, akkor megnyugodtunk: ismét nagy eredményt értünk el a világ giccscsöröksége megmentésének érdekében.) A minap például Hancu csipás szemekkel munkára jelentkeztet olyan délután kettő magasságában, majd nekilátott bokros napi teendői ellátásának: megnézte, mit vadászta éjszaka a Napsterrel, továbbdől az ismerőseinek a felgyülemlett szexképeket, majd – hogy adjon a kultúrának is – nekiállt elolvasni a napi híreket az index.hu-n. (Érdekes. Ha jól belegondolok, ez a teljes napi munkája. Hol is a korbácsom?) Hirtelen elhaló síkoly tudatta, hogy valami érdekes történt a nagyvilágban. Azt hittem, hogy csak a románok hajtottak végre újabb végleges csírátlantást a Tiszában (esetleg komplett ellopták az egészet), de ennél sokkal rosszabb történt: a kiemelt napi hírek között ott trónol egy vezércikk Karel Gottról! Uramisten! (Mit tettünk?!) A jeles dalnok művészetét illetően ugyan még ma is enyhén megoszlanak a vélemények (a cikk címe ugyanis "Nyálás zombi vagy Prága aranyhangja?"), továbbá talán a rengeteg NDK-dalfesztivál szerzett bádorgócsőg mellett is érdekesen mutat a házi múzeumban az az elismerés, hogy egy pesti diszkóban WC-t neveztek el róla – na de akkor is ott van a spiccen az öreg! Most már azon sem lepődnek meg, ha hirtelen megpillantanám hazánk egyetlen zenei tv-csatornáján, amint egy Dopeman és két Kozsó között a szláv alternatív rock kérdéseit feszegetné azzal az izével, aki magáról nevezte el a műsorát! A legjobb azonban az volt, hogy linkek is voltak a cikkhez (pl. az officialova online szentélyhez), és mit látk: letölthető Lédi Kárnyevál MP3! Ennek a címe az extra.hu egy különlegesen zord helyére mutat (megint csak: mit tettünk?!), amely mintha valahonnan ismerős lenne nekem. Ezt a Báz nevű kis zenei portált egy titokzatos freemailes címről nyitották, és nemcsak igényesen letisztult, mindamellett villámgyors kezelőfelületével hívogatja az arra vetődőket, hanem azzal is, hogy a világ egyik legütősebb zenei

kollekciója halmozódott itt fel. A Lédi Kárnyevál mellett van rajta például Barbie Girl az Aquától. Dánul természetesen (és most már oroszul is!). Aztán van Vájemszije lengyelül. (Ez karhatalmi alakulatoknak tömegoszlatásra ideális.) Kókkódszámó szlovákul. (Azért emellett sem lehet csak úgy megállás nélkül elszaladni!) Sőt, nekem valami azt súgja, hogy ha előrehaladott stádiumban lévő tárgyalásaink Karel menedzserével sikerre vezetnek, és a szlovák csalóányt sikerül rávenni, hogy a mi Lakodalmos Lajcsink egyik utazó rock and roll cirkszában élnekelje a Tankcsapda Mennyország Touristját saját hangszerelésében (megajánlottuk érte visszaváltatlan üvegeink teljes értékét!), hát a világon először az is innen lesz letölthető! Még mielőtt az emberiség kollektív öngyilkosságba menekülne. (De ezt nem tőlem hallottátok, hanem az Indexen talált linkről keveredtek oda.)

Mi volt még? Ja, a stábfotó. Jó, majd egyszer csinálunk egyet valami különösen elfajult szerkesztőségi meeting-en a Tóthban. De esetleg tovább is scannelem magam. Tessék:



Ebből nemcsak az derül ki, hogy én vagyok Bigfoot, hanem az is, hogy nem az a talpalávaló, amit Karel Gott csinál, hanem a scanner.

### Szöszí

Hello CoVboy!  
Nagyon cool az új 576, főleg a szőke maca tetszik a 74. oldalon. Követelem, hogy minden 576-ban legyen szőke maca a 74. oldalán! Amúgy megkérdeznéd a szőke macát a 74. oldalról, hogy volna-e kedve találkozni velem? Pozitív válasz esetén hívja a 06-30-9-5\*\*-963-as számot.

Előre is köszi:

lfj.RG



U.I.: Láttam a nagyhasú Larát a Hírekben. Ne keressétek a tettest!  
 Én voltam! HAHHAHAHA!

Hát ő most momentán nem ér rá. Viszont megadtam a számodat a barátjának, akivel a 67. oldalon találkozhatsz. (Jó, tudom, hogy a 66., de ha már az előző számban is folyamatosan a 75. oldalon elédtáruló fergeteges befektetési lehetőségekről kukorékoltam, a 74. helyett, akkor legalább következetesen legyek hülye.) Szerintem biztos felkeres majd, lesz egy csomó vidám témátok.

## Márciusi ifjak

Tiszteletem Covboy úr!

A nevem Sándor, Petőfi Sándor. A márciusi ifjak felhatalmaztak, hogy hívjam meg önt a Pílvax kávéházba. Megtisztelne, ha eljönne. Önnek nagy szerepe lenne a holnapi Nemzeti dal elszavalásában, amit a Nemzeti Múzeum előtt mondana el. Köszönöm.

Üdvözléssel: Petőfi Sándor

Hm. Hát hogysmint vagytok otthon, Sanyikám? Bocsáss meg, hogy nem tehetek eleget szíves invitálásodnak, de tartok tőle, hogy ha én mondanám a Nemzeti Dalt, akkor az összesereglett nép hanyatt-homlok hazamenekülne otthona viszonylagos nyugalmaiba, és a Landerer és Heckenastnál is maximum csak a Lédi Kárnyevál szövegét nyomtatnák ki. (Persze attól is kítőrne egy forradalom.) Jókainak üzenem, hogy remek bablevest főz, te meg vigyázz magadra, ha Segesvár felé jársz, mert a Barbaja Gyevočská mellett Barbij Májcsikok is kezdenek feltűnedezni. (Hopp, bocsánat: nem Segesvár, hanem Sighisoara. Nem szeretném, ha Ciánföldje lakói irredeanta propagandával vádolnának.)

## Levél Karel-földjéről

Szeva CoVboy!

Van néhány perc szabad időm, úgyhogy gondoltam firkantok neked pár so(ő)rt. Látom mostanában előszeretettel kommunikálsz szláv nyelveken (netán előtört benned a pánszláv idealizmus eszméje?), also úgy döntöttem szlovák nyelven mondanám el a véleményem az újággal kapcsolatban.

(Bár az igazat megvallva nem szívesen teszem, ugyanis enyhén szólva is kib@szottul utálom ezt az egész kóceráját, amit e kis "országunk" fiai hazájuknak neveznek. De mivel a te nyelvi és ezzel párhuzamban a szellemi fejlődésedre csakis pozitívan hathat, mégis megteszem :-). Akkor do toho kamaráde! Nazdar Covboy!

Už dlhú dobu kupujem 576 Kbyte a som časopisom úplne spokojní. Myslí si, že je to najlepši a najkvalitnejši magazin nielen v maďarsku ale aj u nás. Veľmi som sa potešil keď som dozvedel že v februári vyjde 576Kbyte na 100 strán. Pravda je to, že aj táto novinka má svoju zlu stranu - bude dvakrát toľko stáť. Ale neváď ja ajťak kúpim. (Aspoň si mislím lebo u nás na Slovensku za to musím cenních 179 Sk vydať čo je pomerne viacej ako vo forintoch.) S novim dizajnom som veľmi spokojný a mislím si že dizajn je to najdôležitejšie. Aj články sú

dobré a milo ma prekvapili aj nové tváre ktoré si nám predstavil. Na prvý pokus by to bolo všetko, ale ešte niečo: želim vám dobrú prácu, veľa čitateľov a najmä to aby sme sa ešte veľa prijemných rokov zžili spolu s 576Kbyte-om. robertu

Hát köszönöm. Hirtelen nem is tudom, mit is mondhatnék. Hát a Na prvý pokus by to bolo všetko talán egy kicsit erős volt, de to aby sme sa ešte veľa prijemných rokovval teljes mértékben egyetérték, és jól kösse fel a nadrágját, aki ezzel az állítással szembe mer helyezkedni. (Egyébként a ' karakterek helyén valami titokzatos szláv hieroglifa volt, de a Word ezt már nem tűrhette. Látnotok kellett volna, hogy mit művelt a helyesírási-ellenőrző a szöveggel: szabályszerűen rázta a hideg!) Mindenesetre ez a mail is egy nyomás indok, hogy miért ne énekeljem el a Barbie Girlt dánul.

## 576.hu

Kedves Szesszestvérem, (igen én vagyok megint) Látom tetszetek a képek küldök még egy párat, kb. 5000 van a raktáron. Olvastam a válaszeveledet, de nem értek egy apró-cseprő kicsiny, ám nem elhanyagolható problémát. Kiemeltél egy részt a levelemből (bocs fohászokodásomból) és utána odaírtad, hogy szó szerinti idézzem: "Egészségedre". Oké kicsit furcsán megfogalmazott mondat volt de hát Istenem, elfér ott három alany meg négy ige.

Más: Megkérdeztem apámat, hogy ismeri-e Karel Gott: Lédi Kárnyevált (csak féltve merem kiejteni-e megszentelt nevet). Erre ő válasz nélkül elkezdte énekelni az első strófát. (Hm. Komoly faterod lehet. Nem eladó?) Minden régi slágert ismer és megvan neki kazettán vagy CD-n. Megszólal: holnap megmutatom. Én nem aludtam az éjjel mert annyira vártam már azokat a pillanatokot, amiket majd bearányoz Karel Gott megszentelt hangja. Hát nem is kellett csalódnom, ez a dal (miket beszélnek: Az Isten) kenterbe veri az összes mai "zenét", sőt még az olyan ászokat is, mint Sweet: Ballroom Blitz. (Kérdezd meg Hancutól megvan-e neki ez a kis nehéz fajsúlyú muzsika. (Ez is bonyolultan van megfogalmazva. (Látod szeretem a zárójeleket, nameg az érthetetlen mondatokat)). (Nem baj, kihámozom én a lényegét! Sweet? Hm. Csak nem azt akarod, mondani, hogy megvan románul is?!) len dalokat már meg sem említek mint Komár László:Együtt van már a csapat... Figyelj, CoVboy, most szeretnék feltenni egy komoly kérdést (eddig is hulla komoly voltam de ez most annál is komolyabb) Úgy akarok veled beszélni veled mint férfi a férfival. (Mondjad, drágám!) Beirom a bönge-szósávba (vagy hogy a halálba hívják) azt hogy [www.576.hu](http://www.576.hu), rákattintok a logóra, betölti a következő oldalt, de a két szélsőre azt írja ki hogy nem tudja kezelni a javát. Kérlek erre a kérdésemre komolyan válaszoljál. Maradtam tisztelettel: Kornél

U.I.:Elnézést a helyesírási hibáért  
 ÉS MOST KÖVETKEZZENEK A KÉPEK:

Ne, a képek nem következzenek (ilyen lányok vannak rajtuk, amelyek valamilyen okból csak alig viselnek ruhát), majd inkább én. (Playboy helyett CoVboy – ezt hívják minőségi cserének.)

A problémával nem te jöttél először, szóval vegyük komolyan a dolgot. A népszerű Javát, ami köztudomásúlag az NDK-nehézipar egyik hi-tech motorkerékpárja, nemcsak az Explorer nem tudja kezelni, hanem senki. Viccre váltva: akinek ilyen problémája merülne fel, annak le kéne töltenie egy szigorúan jogtisztá Internet Explorer 4.0-t valahonnan, mert a hármas összeveszik a honlapunk javascriptjével.

## Nejlon

Hela CoVboy!

576-ot a népek!!! Ja ez már nem a tündetés? Ehh... Szerintem nem én leszek az első (és egyetlen), de: szenzációsan sikerült a januári újság. Örülök, hogy most már mindenre jutott hely, bár a norm- és a kret- mellé egy celeb.net még beférhetett volna. Hol is kezdjem? Azt hiszem először dicsérek, utána jöhetnek a véleményeim. Haladok sorba. Tetszik, hogy most már a híreknek sokkal több hely jutott, és elég jókat válogattatok-(tál) bele. Nekem nagyon bejött a kemény borító, így most már a budin nem csúszik le olyan egyszerűen az ölemből. Nem lett reklámmal tele az újság, mint a többiek-nél, és még így is tűrhető az ára (bár édesanyám nem ezt mondta). (Mondd meg neki, hogy előfizetve sokkal olcsóbb.) Bámulatos módon a papír is maradt a régi, és nem züllöttetek le a helyiségben használatos gyenge minőségű papírok szintjére. Amit hiányoltam, az a poszter, de erre van egy ötletem. A hátsó borító belső felére egy tasakot tehetnétek, és abba becsúsztatva nem biztos, hogy kiesne :-). Sőt, az egész újságot nejlonba csomagolhatnátok (igen ti, főleg te meg az a rosszfiú TJ), mint más értelmes, és értelmetlen lapok. Saját toplista (no comment). Az alsó értékelő már elég old-school, jó lenne, ha legalább egy kicsit megváltoztatnátok. Miért lett az 576 KByte-ból egyik pillanatról a másikra 576 Kbyte? Nem mintha nem tessze, csak furcsa. Lehet, hogy hülyének nézel (nem te leszel az első), hogy ilyen apróságokat észreveszek. Mit jelent a címlapon a "százzal több, mint CD"? Ismerőseim közül senki sem tudott engem felvilágosítani, ezért kérek, most tedd ezt meg! (Jó. Hát tudod, az úgy van, hogy a kisbabát nem a golya hozza. Ha két ember nagyon szereti egymást, akkor idővel letöltik egy baby.com-ról. A "százzal több oldal, mint CD" kifejezés pedig egy igen bonyolult matematikai allegória, melynek kifejtéséhez hosszabb posztgraduális képzés szükséges. Bíz bennem: a lényeg az, hogy egy 576 százzal több oldalt tartalmaz, mint CD-t.) A stábfotót illetően is lenne egy ötletem. Mi lenne, ha az újságban eldugnátok egy-két kisebb képet, mint pl. Hancu éppen györmöskölni be Martin macskáját a scannerbe, vagy püfölik TJ-t, mert már megint nyomdahiát vétett. Ha

már a nyomdahiabáknál tartunk, valami fatális hiba történhetett, mert Karel Gott (a király) honlapjának képe valami misztikus módon teljesen megegyezik azzal a Subexpo-éval. (Hát ja. Nem arról van szó, hogy az oldalon levő boxok kopik pasztázásával szaporodnának, sokkal inkább túlvilági erők munkájának tulajdonítható. Mert hát ugyebár atomot neki...) A csevegő direkt lett úgy írva, mint a neved: CseVegő? He? Egoista..., de frappáns. (Na, az kivételesen direkt lett úgy írva. Egyébként CseVegő, mint az előbb mellékelt ábra is mutatja. Úgy még egoistább!) Lehetne újra 576 bolt Debrecenben. Szerintem most már jobban menne, mint régen. Szörnyű, hogy már ide is betört a korrupció, hogy "bárki" bekerülhet a csevegőbe egy rongyos sörért. (Már kettő az árfolyam a nagy konjunktúra miatt.) Tényleg, van itthon egy raklap Gösser, nem kell valakinek, engem már zavar, mert nem férek el tőle a szobámban.

(Fenti megjegyzés törölve: egy raklap az árfolyam. Látod ezt, kicsi BUX, ezt csinálj utánam 10 soron belül!) Akik ezek után azt gondolnák, hogy elmeállapotom nem megfelelő, azoknak üzenem: a hangok megmondták, hogy normális vagyok. Üdvözléssel: Mazsola aka Vigh Zsolt

Érdekes. Én valami nagyobb összeküvésre gyanakszom, mert te már vagy a huszadik vagy, aki ezzel a nejlon-témával támad. (Tényleg, hogyé? agyák most a nejlon-részvényt?) Na mindegy, én nem vagyok semmi jónak az elrontója, de előtte készítsünk egy rövid kis költségvetést. Szóval egy csini posztert ki lehet nyomtatni mondjunk olyan 15 királyi tallérból (bocsánat, Viktorunk van: cári tallér), oszt akkor a zacsi is lesz némi pénz, meg aki berakja, vegyünk erre egy másik 15 pénzt. Haszonnak lennie kell (különbben miből kapom meg a 100%-os fizetésemelésemet?), az hat pénz. Eddig nettóban számoltunk, itt az ideje, hogy áttérjünk a +ÁFA nevű állami nyereséjyátékra és máris 45 sztotyinkánál tartunk. Most bolond a helyzet, mert ezt az árat a fogyasztói árba kell beépítenünk, annak viszont a 40%-át élből elcsaklizzák a lapterjesztők. Így tehát eljutottunk a mágikus 75 Ft-os számhoz, így tehát az újság ára 871 Ft lenne. Az viszont nagyon hülye ár, mert ha valaki gombozik, akkor mindig a ruppó után kotorászik. Legegy tehát 875, mert így már talán adsz érte 880-at (netán 900-at), és akkor a jatt reményében a derék újságos is mindig kiteszi majd a kirakatba, továbbá a 4 forintból lehet fedezni az új ár kiszámolása közben felmerülő költségeimet. Na, felteszem a kérdést: legyen 875-ért zacskós poszter az 576-hoz?

Hát ennyi fért bele e havi kis háztájmiba. Hát ahogy így elnézem, egy kicsit túltenghet benne Karel Gott (öt most egy kicsit takarékra teszem, mert még elindul egy magyar koncertkörútra, és azt már frankón nem bírni ki ez a sokat szenvedett ország), de azért remélem, hogy lélekben sokat gazdagodva kerültek ki belőle. Csocs: CoVboy



# Hát akkor ennyit mára Hölgyeim és Uraim! Egy hónapra bezárjuk a bótot. Pá!

## Nem menekültök áprilisban sem! Biztos lesz:

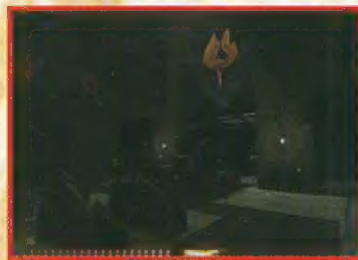
### Messiah

Hallelujja! A Megváltó nem halt meg, csak nem talált parkolóhelyet, és most egy szál szuper nedvességáteresztő képességű pelenkába öltözve visszatér közénk! Vallásreform Shiny-módra: minek áldozzuk fel magunkat az emberiségért, ha le is mészárolhatjuk őket különféle elmés célszerszámokkal? Az angyalát!



### Thief II: Metal Age

Lehet lecserélni a BFG-eket és rakétavetőket fojtóhurokra és mérgezett nyílveszélyekre: Garrett, a zűrés magánéletű tolvaj és orgyilkos (pardon tulajdonjog-áthelyezési és biztonságtechnikai szakember) újra feltűnik a monitorokon, ezúttal a játék alcímében is megpendített fémes környezetben. Metál az ész...



### F1 2000

Hakk innen! – hessegeti el az EA Sports a Forma 1-szimulátorok trónjára törő konkurenseket. A jövő hónapban a Vári Zolit beültetjük az F1 2000 mögé, és addig ki sem engedjük, amíg le nem körözi Schumachert úgy ötször-hatszor – addig csak kiderül, kell-e várunk a Grand Prix 3-ig, vagy máris itt az új Forma-1-es király.



### Force Commander

Lukács György és népi zenekara egy újabb játéktípust visz bele a Star Wars néven közismert dzsungelbe: a rohamosztagosok és a lázadók ezúttal egy real-time stratégia szédítően 3D-s díszletei között lövik egymást halomra az Erő szabadon választott oldalának szent nevében. Az előzetesek alapján forradalmi változások várhatók az erőviszonyok (sőt: Erő-viszonyok) terén, ugyanis itt a Birodalom és a lázadó Szövetség nagyjából egyforma harci potenciált fog felmutatni – hogy ez csak a játékegyensúlyt finomítja tovább, vagy agyonvágja a Csillagok Háborúja-hangulatot, kiderül az áprilisi 576-ból!





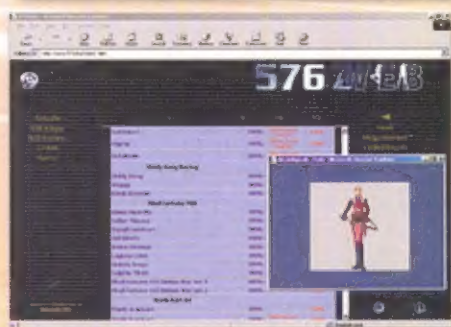
# ON VAGYUNK LINE!

Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyálánkságokkal várunk Téged:

- a legfrissebb hírek és érdekességek a számítógépes szórakozás világából (PC, PlayStation, stb.)
- az 576 Kbyte és az 576 Konzol című kiadványaink összevont tartalomjegyzéke és új számainak tartalma;
- az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztéka;
- akciófigurák hegyei a legnépszerűbb számítógépes játékokhoz, filmekhez és képregényekhez;
- meg van még ipari mennyiségű favicc is...

Ha nem emelkedik óránként ezerrel a látogatók száma, akkor a webmastert rituálisan feláldozzuk a Net valamelyik különösen vérszomjas istenének – mentsétek meg az életét!

# www.576.hu



## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

Extreme 500 (PSX)  
Eagle One (PSX)  
Spec Ops (PSX)  
Toge Max 2 (PSX)  
Supercross 2000 (N64)  
Toy Story 2 (N64)  
Rally Championship (PSX)  
Shadow Madness (PSX)

**EGY UJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!**

**AKCIÓS SZELVENY**  
Akciók áránál csak ezzel a szelvennyel együtt érhetőek meg. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosított.

**576**



**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ  
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

**576<sub>KByte</sub>**

**HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**



West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576

**COLOR  
GAME BOY**



**SEGA™**



Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17



**PC  
CD  
ROM**

**NINTENDO 64**



**NINTENDO 64**

**PC  
CD  
ROM**



1137 Budapest  
Pozsonyi u. 14.  
Tel.: 35-90-576



**SEGA™**



**COLOR  
GAME BOY**



Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

**WWW.576.HU**

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000